

ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAME PS
PLAYERS
遊戲誌PS
VOL.003
互動遊戲誌 VCD
HK$18
2001.01.17
www.gameplayers.com.hk
新年前大特集
2001年GAME壇展望 | 為你探討來年遊戲界新潮流
新舊主機勢力分佈 | 必玩遊戲逐個捉
初公開！ FINAL FANTASY X 遊戲畫面
PS2最強對手 | 微軟 XBOX全面曝光！
© 創通エージェンシー・サンライズ
© BANDAI 2000

互動遊戲誌第59集
1月19日於互動電視上映

逢隔周五於互動電視上映

互動遊戲誌由 MULTIMARKETS Int'l Ltd. 製作

如有意見，可電郵到gamemag@netvigator.com




GAMEPLAYERS GROUP
DIGITAL ENTERTAINMENT CARNIVAL 2001
數碼遊戲
嘉年華2001
GAMEPLAYERS GROUP
$1新機
1月28日「大年初五」要去沙田新城市廣場
玩遊戲，得大獎，$1奪新機
數碼遊戲嘉年華2001
朝12晚6，沙田新城市廣場，不見不散
日期：2001年1月28日（星期日）
「大年初五」
時間：12:00～6:00 P.M.
地點：沙田新城市廣場
（羅馬圓型獻技場）
大會形象顧問：
新天地婚紗攝影
•『$1新機 隨時屬您』計劃～暗標明投．即場奪新機
•第二屆『Cyber美少女選舉』
•《Para Para Paradise》台上台下載歌載舞
•《beatmania》與美少女一較高下
•『Gameplayers狀元』問答比賽
•任玩新Game大晒冷
•精裝《中華天下》遊戲卡2000套免費派發
•福袋禮物人人有份
•電腦遊戲抽獎每小時舉行
主辦：
鳴謝：
BAN DAI 總代理 瑞華行
（排名不分先後）

GAMEPLAYERS PS MAGAZINE

CONTENTS

GAMEPLAYERS PS
VOL.003
隨書附送 互動遊戲誌VCD
2001年1月17日
隔週三推出
每本港幣18元

MUST READ







遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

VOL.003
volume.003. 17.01.2001

FEATURES



至HIT卡GAME大賽



全城最正的足球遊戲！



新作速報！



Grandia

DEPARTMENTS

NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

HOW TO WIN

GPX

GAME INDEX

GAME PS PLAYERS

出版 cineaste international ltd.
地址 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話 2380-2223
傳真 2866-2618
e-mail msv@gameplayers.com.hk

總編輯 chief editor
MS gm_ms@hotmail.com
執行編輯
時雨 mak_ian@hotmail.com
編輯 editor
MARKS marks@gameplayers.com.hk
SAKURA KI sakurakibc@sinaman.com
IKI iki-chan@hongkong.com
隨風 kase_gpm@hotmail.com
小璘 shugogetten@hongkong.com
咸旦仔 gpgary@gameplayers.com.hk
小悠 nanase_yu@yahoo.com.hk
美術設計 designer
cally
排版Artist
GPM artist team
封面 cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市場及廣告 assistant marketing manager
christine lam
市務經理 market executive
atus ng
電腦分色
red star graphic printing、tomato express ltd.

印刷 凸版印刷（香港）有限公司
地址 新界元朗工業村福宏街一號凸版印刷中心
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

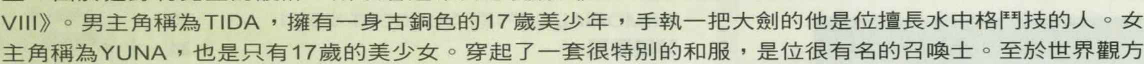
頭條新聞

《FINAL FANTASY X》畫面暴光





《FF》系列無論在日本或是海外，也是超級受歡迎的作品。而最新作《FINAL FANTASY X》一直只有很多消息公佈，可是就連男女主角是什麼模樣也不知道。不過在「週刊少年 JUMP」2001年1月29日號中，終於有遊戲的畫面公開了。負責遊戲人設的插圖畫家，是負責《FF VII》和《FF VIII》的野村 哲也先生。由於是野村先生的設計，所以看起來的感覺像《FF VIII》。男主角稱為TIDA，擁有一身古銅色的17歲美少年，手執一把大劍的他是位擅長水中格鬥技的人。女主角稱為YUNA，也是只有17歲的美少女。穿起了一套很特別的和服，是位很有名的召喚士。至於世界觀方面，從畫面上看來很有海邊的感覺，而且舞台主要是藍天和藍海，不過詳細還要有待公佈。（SAKURA KI）



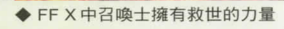




◆ 主角TIDA

◆ 女主角YUNA

◆ 像不像FF VIII的RINOA？



◆ FF X中召喚士擁有救世的力量



◆ 遊戲中男主角的很像FF VIII的SQUALL

美國2001 International CES報導

在1月6日至9日於美國洛杉磯中，舉行了一個名為「2001 International CES」的大型展覽會，有很多間美國和日本的廠商都有份參展，好像Microsoft、Sony和任天堂也有份參展。當中以X-BOX揭開他的神秘面紗最為矚目，有關X-BOX的詳情請看今期X-BOX的專題報導。任天堂的GAMECUBE亦是其中很矚目的展品，今次展覽中亦有展出GAMECUBE的記憶裝置SMART MEDIA產品，不過比較奇怪的是一個N64專用的HARDDISK，究竟有什麼N64的軟件會對應此產品實在令人感到疑惑。至於PS2方面亦有很多周邊產品展出，包括對應PS2的音響配件「PS2 3D SOUND SYSTEM」和Psone專用的LCD螢幕。不過今次有這麼多的廠商參與，証明有很多廠商都希望能在硬件市場上佔一席位。（SAKURA KI）







PS2在英國出現嚴重問題

PLAYSTATION 2在昨年年底正式登陸英國，當時除了受到嚴重缺貨的問題外，想不到仍有餘波未了。就在聖誕節賣出的PS2之中，英國有關方面已經收到接近2000宗有關PS2的投訴。其中包括電源、LOAD碟出現問題和不能進行2P的情況。之後經過有關方面調查的結果，發現原先有一批大約5000台懷疑有問題的PS2流入了市場，以至不幸購買了那些不良PS2的用戶發現問題，現在SONY將會回收有問題的PS2，希望盡快能把有關問題解決。（SAKURA KI）

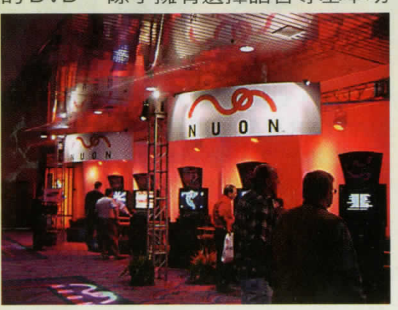
「第5屆日本遊戲大賞」公開投票

由日本CESA舉辦了五屆的日本遊戲大賞，每年都會有公開投票，今年的投票亦由1月1日開始了。公開投票部份可以透過網上投票、手提電話或郵遞方式進行，公開投票得到的票數，將會加上CESA會員所投得的票數，當中得到最多票數的五個作品，便可以得到「優秀賞」，而得票最多的作品將會成為最高榮譽「ACADEMY賞」的得主。如果各位也有興趣參與投票的話，可以到CESA的網頁上作投票，為過去一年認為最喜愛的遊戲投下神聖一票。（SAKURA KI）



最新DVD技術NUON

在剛剛完了的美國「2001 International CES」展覽會中，美國科研廠商VM LABS展出了一部由美國Motorola、日本Toshiba和韓國Samsung合作研究和開發的新DVD技術「NUON」，進一步提升DVD功能的極限。如果使用這套NUON技術製作出來的DVD，除了擁有選擇語言等基本功能外，還可以使用多角度選擇和數碼縮放功能，最重要的是可以連接到互聯網進行一些互動型式的遊戲。現在知到有很多日本遊戲廠商，將會以NUON這技術去開發遊戲，而美國亦會有不少的電腦遊戲會利用這技術移植NUON版本，這技術將會對DVD的發展有很深遠的影響。另外，有份開發NUON技術的三間廠商，都有展出他們製作的DVD機。（SAKURA KI）



決定誰人主唱《FF X》主題曲



不知大家還記不記得，本地天后級歌手王菲，曾經為《FF VIII》主唱主題曲「EYE ON ME」？此曲除了在本地十分流行之外，就連在日本亦十分受歡迎，還在當年的音樂頒獎典禮中得到最收歡迎外語歌曲。這除了王菲歌聲悅耳之外，亦因《FF》系列的歌曲一向深受日本FANS的支持。《FF》系列的最新作《FF X》的主題曲，主唱歌手亦已經決定為「RIKKI」。「RIKKI」原名中野 律紀，是一位民歌歌手，最近期的作品「MISS YOU AMAMI」是在1998年11月推出。SQUARE今次找她為《FF X》主唱主題曲，CD將會在3月1日推出，屆時大家便可以聽得到這位歌手的悅耳歌曲了。（SAKURA KI）



PS2的INTERNET BROWSER三月面世

PS2在網絡方面的發展已經較DC遲了起步，而接下來亦會有X-BOX和GAMECUBE的威脅，因此要加快在這方面的發展。光榮的附屬公司ERGOSOFT宣佈，PS2的專用網頁瀏覽器「EGBROWSER」將會在三月尾正式發售，售價為3800日圓。利用該瀏覽器在PS2上使用，再配會可對應PS2的USB數據機，用戶便可以上網瀏覽網頁等。由於軟件支援POP和SMTP，因此利用PS2收發E-MAIL是絕對沒有問題。另外，根據開發公司的表示，利用「EGBROWSER」可以作播放MP3之用，而且亦會開發一種新技術，把下載回來的MP3儲存在記載咭之內。順帶一提，「EGBROWSER」是由美國軟件商PLANETWEB負責開發，此公司亦曾經為DC推出過同類型產品，所以質數應該沒有什麼問題。（SAKURA KI）



COOL BOARDERS CODE : ALIEN

PS 2/SPT/UEP-SYSTEM/6800 日圓 /12 月 21 日





IKI

這是一款「滄海遺珠」的佳作。

屈指算來，《COOL BOARDERS》系列已有差不多4年的歷史了。今次的遊戲舞轉至PS 2處，除了畫面質素得以提昇外，遊戲系統的改變也是值得稱許之處。至少，製作人員這種推陳出新的誠意已足以令人誠心悅服。說話回來，本作引入「體力」的概念，一來這更合乎現實的邏輯；再者，取消了時間上的限制，玩者更能自由無拘地享受雪地馳騁的快感，也許這種「FREE」的感覺正是製作人員的本意罷！另外，多款的模式增加了遊戲的壽命，其中LICENSE及TRICK MASTER更間接提昇了玩者的技術，讓他們更了解箇中的樂趣。

誠如拙文上述，本作的畫面質素得以提昇，這不僅止於多邊型的札實；能造到雪景白茫茫的效果並不算是成功，但同一賽道於不同時段下可造出相異而像真的視覺效果，這委實屬難能可貴。在眾多時段中，尤以晨曦那種微光初露的景像造得最像真，再者，就算是同一賽道，不同時段也有相異的難度(感覺)，這樣一來，遊戲的耐玩性亦得以提昇了。除此之外，遊戲的BGM亦是恰到好處，躍動的節拍配合扭動的身體，令人有一份自由馳騁的舒泰。至於人設方面，本作仍然是朝著「型男索女」的路線，相信這亦會吸引不少新玩家的青睞。最後，遊戲的操作略為複雜，否則她將可取得更高評價。

評分：8分

隨風

滑雪遊戲來說此作絕對是優秀的，角色及場景方面皆做得不錯，連滑雪的聲音也十分迫真。另外新加入的功能如角色擁有生命力亦十分有新意，令玩者們不能老是亂闖亂撞。不過難度也不算低，一邊要留意不要撞到阻礙物，又要做花式，還要跟其他對手比試，相信也要此一段時間才可以適應呢！

評分：8分

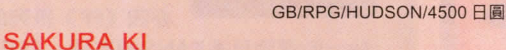
咸旦仔

有玩開滑雪遊戲的朋友，相信都知道3D滑雪名作《COOL BODRDERS》的出名之處，是其出色的畫面質素、流暢度、豐富的賽道以及道具，今集依然保留前作的優點。而今集最特別地方是除了與時間競賽外，還須要不斷挑戰自己的體力。如此豐富而又出色的遊戲，大家又怎可錯過呀！

評分：7分



GRANDIA PARALLEL TRIPPERS



GB/RPG/HUDSON/4500 日圓





SAKURA KI

如果各下是喜歡玩RPG的話，相信一定會聽過《GRANDIA》這個名作。此作曾經在PS和SS上推出過，而且亦得到相當之過的評價。今次在GB上推出的外傳，是利用《GRANDIA》內的人物和世界觀，再換上以咭片作戰鬥的RPG遊戲。首先人物除了來自現實世界中的主角和他的朋友外，大部份登場的人都是《GRANDIA》中曾經出場的人，喜歡和玩過的人會很有親切感。說回遊戲的畫面並沒有想像中的漂亮，戰鬥時的怪物也不會動。戰鬥咭的設計總覺得灰灰沈沈，一點也不感到漂亮，行動時的畫面也不見得好很多。

遊戲的戰鬥系統由輸入指令形式變成咭片戰鬥，曾經玩過前作的人需要一點時間適應。雖然玩者可以收集戰鬥咭，不過就本人而言還是喜歡輸入指令形式的戰鬥系統，因為覺得之前的戰鬥系統十分完美。另外，還有裝備方面會比較少，戰鬥咭只能裝備六張，因此要經常地轉換咭的組合很麻煩。另外，遊戲中的咭種類十分之多，玩者可以利用通訊機能與朋友們自由交換，是個不錯的設計，否則要集齊所有戰鬥咭便會有一定的難度。不過遊戲的故事卻很有創意，主角是現實世界中的人，卻被召到《GRANDIA》的世界內，與他們一起戰鬥和冒險，實在是個不錯的構思。遊戲中加入了不少的動作成分，這也是值得一讚的地方。

總結以上的觀點來看，以一個手提遊戲是絕對不錯的作品，不過如果是《GRANDIA》FANS的話，如果對遊戲的期望過高的話，便會可能感到有些失望的感覺，這可能是《GRANDIA》系列太過出色的關係，因此這個GB版被比下去吧。

評分：7分

小璘

雖然遊戲內仍有SS版《GRANDIA》角色，但主角卻變為現實世界的小孩，而遊戲操作方面則新增了一些富動作性的操控方法，如需要利用跳躍來越過一些陷阱，都為遊戲增添不少樂趣。而在遊戲中最吸引的莫過於戰鬥，除了決定角色行動次序的方法沒變外，在本作的戰鬥中就加插了最近手提機都比較盛行的咭牌系統；玩者還可以利用咭牌，再配合行動次序來使出力量比一般強勁的Combo技，使戰鬥不再是靠已有的能力，更需要玩者的配搭技巧。

評分：7分

隨風

哎，真爛的畫面，即使是手提機也不只這種質數吧？雖然是移植自SS的作品，但畢竟這麼多年，得出多的結果竟能比SS版更差，實在不知所謂。玩法方面很簡單，唯一可稱讚的是戰鬥系統比較特別，不過換一個角度想，也許那個戰鬥系統也只是用來拖時間的吧！

評分：5分





AERO DIVE

PS/SLG/BANPRESTO/5800 日圓 /1 月 11 日

MS

一個以跳傘為題材的遊戲，題材算不錯，惜畫面不美觀，又多「狗牙」，還以為玩法都可以補足，怎料到連玩法都十分單調，單是順序按掣便能完成在空中的花式，就別無其他玩法。如果遊戲加上故事模式和奪標模式，相信會比較好。另外在角色方面，其實也可以做得更好，可惜遊戲並沒有這樣的設定，最攪笑的是，當選擇了其中一個角色開始遊戲時，四個跳傘人員竟是同一角色…這未免太馬夫。

評分：4 分

小悠

《AERO DIVE》是近來比較特別的一隻運動遊戲，是玩大家很少機會接觸到的花式跳傘。在遊戲的創意上已經給予筆者不錯的印象，加上簡單的操作方式真的會讓人有「玩不停手」的感覺。於不同國家的天空中與同伴一起做出不同的花式，是需要玩者於方向掣和□△×○按下合適的指令才行。自命左右手操練十分了得的朋友，這隻遊戲絕對是個挑戰，花式指令之中有許多是左右同時輸入不同的指令！非常緊張刺激。

評分：7 分

時雨

這套以跳傘為題材的遊戲，其想法的確不錯，但實際上玩者並不能直接控制跳傘員，而只是依照畫面上的指示按 COMMAND，遊戲內的人就會自動形成正確的 FORMATATION，因此玩得兩三次遊戲就會變得非常單調。遊戲的畫面也稱不上美麗，也做不出跳傘的速度感，非常可惜。

評分：4 分



THE LION KING

PS/ACT/ACTIVISION INC/ 美版

隨風

改篇自電影《獅子王》的作品，加插了不少《獅子王》的動畫，而且質數亦不錯，FANS一定不能錯過。玩法十分簡單，一點也不難玩，是一隻只要有耐性，多玩幾次就一定可以過關的遊戲。不過視點太差，很難看見面前是否有陷阱，令玩者很容易就會掉進陷阱中，是一大弊點。另外除了動畫及CG之外的畫面亦有點慘不忍睹，那些3D實在不能接受，如果廠房能放多點心意在這方面上相信會更好。總括來說此作亦算誠意之作，FANS不妨試試。

評分：6 分

MS

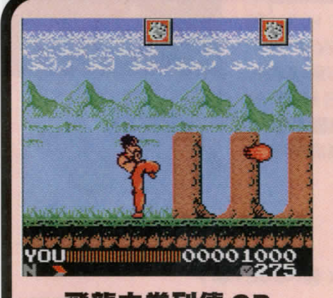
在美國很受歡迎的卡通電影《獅子王》被帶到 PS 上，雖然畫面不能像電影般精美，但是遊戲十分流暢，而且玩法亦很簡單，亦十分是益智，絕對是適合女性和小孩的遊戲。每當玩者完成一版，都會有一段電影片段，遊戲沒有特別血腥和暴力的場面，在美版遊戲來說算是不錯的作品，不過在操作方面，沒有慢慢前進這一點，令人頗難操作。

評分：6 分

MARKS

雖然遊戲的流程和 STAGE 構成同樣跟足電影劇情，但是遊戲太過忠於迪士尼的風格，沒有自己的特色之餘，遊戲的玩法亦實在太簡單了，可能讓玩者感受一下簡單的樂趣。當中最好的就是以電影的片段來過場，讓曾經看過電影的玩者可以重溫一下。

評分：4 分



飛龍之拳列傳 GB

GBC/ACT/CULTURE BRAIN/3900 日圓

時雨

嘩！估唔到《飛龍之拳》可以退化到這個地步，CULTURE BRAIN 製作廢 GAME 的能力果然一流。那個不知所謂的故事，不明所以的操作法和攻擊判定（為什麼我不可以站立出拳？為什麼我砍舊磚都要費九牛二虎之力？），和反應不能的所謂「心眼」系統……搞到都唔知係我玩緊遊戲定係遊戲玩緊我！

評分：2 分

MS

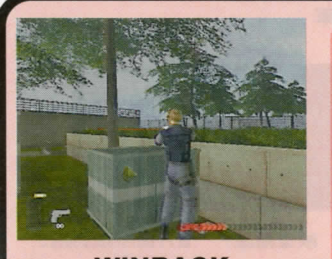
當筆者看到時間表時，還以為他不會成功推出，首先在此恭喜他成功推出市面。起初還以為能像以前般好玩…但一試之下…唉！操作不靈活；沒改變的系統，最糟的是畫面爛；很難看，為何不下多些功夫？雖然保留過去的心眼系統，但是沒有新意和改進的遊戲，又怎樣吸引玩家，甚麼是一集比一集差，可以在這系列遊戲中看到。

評分：4 分

小悠

如果大家有玩過《飛龍之拳》系列的便會知道它在GB是有推出過作品的。而時隔多年，這系列在GB上再次推出了新作，可是筆者卻認為沒有期望中的吸引之處。首先操作上沒有上集那麼的靈活，連打 BOSS 的時候也是使用和前作一模一樣的心眼系統，實在是沒有進步過，而且更加比上一集造得差呢……實在令筆者十分失望。

評分：4 分



WINBACK

PS/ACT/KOEI/6800 日圓

小璘

一隻控制自由度頗高的ACT遊戲，當中可自由瞄準目標和控制視線，令玩者可自行控制角色的一舉一動。而遊戲中的的動作很多，有些地方還配合了一定射擊及行動配置技巧才可成功逃離危險，使遊戲不致於只是將敵人殺死便能繼續行動那麼簡單；不過亦是因為這原因使操作變得複雜，令角色在危急時減慢行動速度。另外，比較失色的是更換子彈和使用回復道具的方法，若將未使用完的子彈更換時，未用過的子彈會棄掉，而拾來的回復道具一定要使用，不可以儲存起來待用；這些都令玩者感到很煩惱。

評分：6 分

MARKS

由 N64 移植至 PlayStation 2 後，雖然質素上比之前高，但敵人的AI實在太低了，只要蹲下在物件後，敵人不會走過來狙擊自己，而自己則可隨時站起來擊殺敵人。此外，地圖的構成簡直迷宮，實際上何來會有這麼多 LASER TRAP，不能讓人體驗真實的感覺。

評分：6 分

咸旦仔

KOEI 首度在 PS2 上推出以警匪大戰為提材的 ACT 遊戲，其玩法大致上與METAL GEAR SOLID相同，當然就無可能同他相比啦！不過遊戲整體而言也算是一隻不俗的遊戲，無論在畫面的流暢度、角色的動作、遊戲故事情節都造得比預期出色，喜歡此類型遊戲的朋友，在 METAL GEAR SOLID 2還未推出之時，大可以此作來止渴。

評分：7 分





TEXT：時雨

在本月6日於美國拉斯維加斯舉行的「Consumer Electronics Show（CES）Winter 2001」中，MICROSOFT（微軟）終於公開了XBOX的主機最終設計！其實在近兩、三個月來，網上已不斷有所謂的XBOX設計圖在各遊戲網站流傳，當中的設計千奇百怪，叫人難以相信。現在大家不用再猜測了，因為XBOX的真身就在這裡！

01 MICROSOFT主席蓋茨在CES會場親自公開XBOX

02 XBOX漆黑的機身設計不禁令人聯想到美國的AV組合，穩重之餘又帶有高級感

03 於去年3月公開的銀色XBOX模型，非現實的設計叫人印象難忘。





PS2最強對手 微軟XBOX全面曝光！

蓋茨親自揭開XBOX的神秘面紗

一直以來CES的開幕演辭都是由蓋茨主持，今屆也不例外。在他出場之前，演講台的中央已放了一個有黑布覆蓋著的盒子。會場內的人都知道，黑布下面的就是XBOX。在演辭中，蓋茨說：「全美國有青少年的家庭中八成擁有遊戲機，它的市場可以和電影市場匹敵。」「我向部下們下了指示，要他們去追求遊戲機真正的革新。而他們在和許多玩家和遊戲製作人員商討過後，XBOX誕生了。今天，是我們首次公開它。」在無數的閃光燈下，他將XBOX上的黑布取走，XBOX的外表終於展露在大家面前！

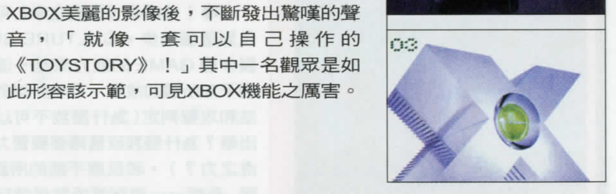
蓋茨在演辭中還提到他們在開發的過程中，曾經製作過近100個控制器的模型，以測試使用時的手感，而現在的設計就是他們最滿意的。另外XBOX由啟動電源到遊戲開始，所需的時間只是8秒，而且玩者之前用過的遊戲資料會儲存在硬碟之中，因此沒有LOAD碟的需要。

接著終於輪到觀眾們最關心的部份——實機示範了。會上MICROSOFT的創作總監HORACE LUKE示範了兩套開發中的遊戲——《MUNCH》和《MALICE》。場內的觀眾在看到了XBOX美麗的影像後，不斷發出驚嘆的聲音，「就像一套可以自己操作的《TOYSTORY》！」其中一名觀眾是如此形容該示範，可見XBOX機能之厲害。

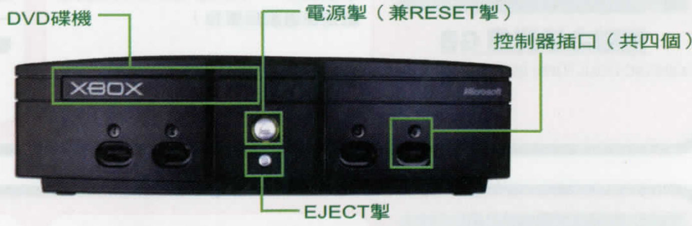
XBOX主機

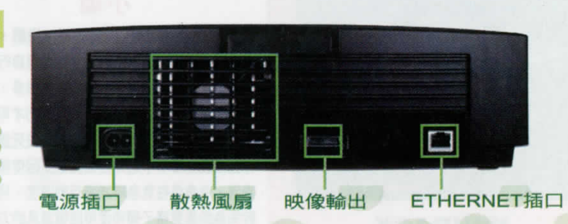
XBOX主機頂部圖。在巨型的「X」字中央設有一個螢光綠色圓球，還可以發光！

正面



背面





從XBOX的正面可以看出它採用了類似PS2的正面推盤式入碟法，並設有四個控制器插口，而位於中央的則是電源掣和EJECT掣。XBOX的控制器採用了USB制式，容許高速的資料傳送，不過插頭的形狀卻和現時的USB不同。

至於XBOX背面的設計則相當簡潔，只有電源、映像輸出和網路插口（10/100 ETHERNET）。映像輸出的設計是一體型，和PS和DC非常相似，但XBOX除了對應一般的AV插頭和S-VIDEO插頭外，還對應了HDTV（高解像電視）。XBOX的ETHERNET插口容許玩者使用各種寬頻網路，不過MICROSOFT方面稱它也對應窄頻的ANALOG MODEM。



XBOX控制器

LR掣和擴張槽

XBOX的LR掣和DC一樣是扳機式的ANALOG掣，在玩賽車遊戲時應該非常方便。控制器上的兩個擴張槽是6MB記憶咭的插口，在未來一些新的周邊設備也可以插在這裡。順便一提，這個控制器已經內置了震動機能。

六個基本按鈕

在「四個基本按鈕」已經成為遊戲界標準之今天，MICROSOFT竟帶回傳統的六個按鈕設計，相信最高興的必定是格鬥遊戲玩家吧！它們全部都是ANALOG，可以感應到玩者按掣力度之大小。

START掣

十字掣

設計和MICROSOFT的電腦用控制器「SIDEWINDER」極似。

BACK掣

MICROSOFT將傳統的SELECT掣保留，但將之命名為「BACK」。相信它在遊戲中會成為MENU或決定指令時的「取消掣」，在瀏覽網頁時按則會返回上一頁。

ANALOG掣

和PS2和GAMECUBE同樣設有兩支ANALOG掣，一支在左上方，另一支在右下方。它們像PS2的L3、R3般可以當作按鈕按下。



正面圖



側面圖

相信不少玩者在第一眼看到這個控制器時，都會覺得：「和DC的非常相似！」沒錯，XBOX的控制器如果單看外形，真是和DC的有七八成相似。但在細心研究過後，你會發現它其實是「集百家之大成」，將每一部主機控制器的優點都吸收了在內，以確保它能滿足大部人的需要。留意控制器中央的綠色XBOX LOGO只是裝飾，並沒有用處。

XBOX規格表

CPU	Intel Pentium III 733MHz
顯示晶片	nVIDIA 300MHz custom Xchip （現行Geforce256之兩、三世代後繼型）
總記憶體	64 MB SDRAM
記憶體頻寬	每秒6.4 GB
多邊形能力	每秒3億個（所有特殊效果啟動時：每秒1億個）
最高解像度	1920x1080
貼圖壓縮機能	有（8:1）
全畫面Anti-Alias	有
記憶媒體	5倍速DVD、8GB硬碟機、 6MB記憶咭
音效	64 channels (支援3D音效）
網路	10/100bps ETHERNET
DVD-VIDEO播放機能	支援
HDTV顯示	支援

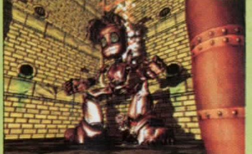
XBOX的規格和之前公佈的有少許分別。首先是DVD-ROM的速度由4倍提昇至5倍，而CPU的速度也由600 MHz提昇至733MHz。不過顯示晶片的速度卻由300MHz降至250MHz。這個改動對XBOX的整體性能產生了些少影響，但MICROSOFT方面稱XBOX仍擁有比PS2和GAMECUBE高的性能。

另一個比較重要的改動是DVD影碟播放機能方面，MICROSOFT已決定了將這個功能分開發售。用家如要觀看DVD，需要先購買由Ravisent Technologies開發的搖控和軟件。這樣做有一大好處，那就是降低XBOX的成本了。和日本不同，美國許多家庭早已擁有DVD機，對他們來說XBOX的DVD播放很有可能是多餘的。MICROSOFT這個決定，相信也是看準了這一點而做的。

XBOX遊戲畫面大公開！

MALICE

這套是由MICROSOFT親自開發的XBOX主打動作遊戲。遊戲中玩者要控制女主角ALICE，利用出色的跳躍技巧和她手上的鎚仔來擊退來犯的敵人。據遊戲開發人員指出，這遊戲將有N64《薩爾達傳說》的遊戲性，而且會有更多精彩的動作給玩者發掘。留意本遊戲的貼圖比現時任何PS2遊戲都要細緻，看來這就是擁有64MB的XBOX的一大優勢。





ODDWORLD：MUNCH'S ODYSSEY

這是以前曾在PS推出過的動作遊戲之續篇，它除了XBOX版之外還預定會有PS2版。或許你會不認同美國的設計SENSE，但從這些照片中，你可以發現XBOX在顯示高解像度貼圖的實力，即使在極近的距離，那些貼圖仍然能夠保持清楚，沒有任何穿崩，這明顯比PS2版優勝。

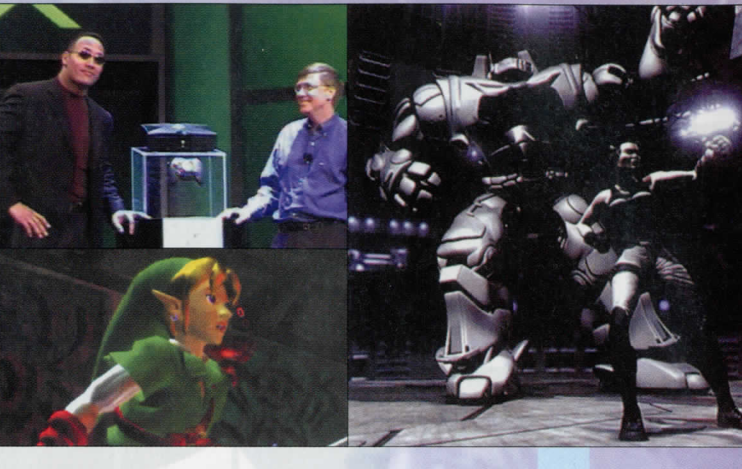






TEXT：時雨





為大家準備迎接新一年的遊戲大事！

2001年GAME壇展望

新世紀，新氣象。進入21世紀，雖然人類的生活也仍舊是老樣子，但大家最關心的遊戲界，今年相信將會是充滿變革的一年。新主機的出現、通訊遊戲的普及化和手提電話的多功能化等，對今年的遊戲界必然有難以預計的衝擊。本刊今次這個特集會將未來可見的新趨勢總結起來，為大家塑造出2001年的遊戲業界藍圖。

新世紀遊戲界新景象





PS2 VS XBOX正面交鋒？新一輪主機戰爭開始

兩台新的遊戲主機——MICROSOFT的XBOX和任天堂的GAMECUBE，將會在2001年投入市場，它們對現時的霸主PS2將會帶來怎樣的衝擊，必定會是未來一年業界的最熱門話題。

MICROSOFT投入了龐大的資金和人力物力，去推動XBOX參入家用遊戲機市場。在兩個星期前，XBOX的外型剛剛公開，主機的性能已有了最後定案，實際的遊戲畫面（雖然只是ALPHA階段）也公佈了不少。MICROSOFT已經成功在玩家們的心目中建立起「XBOX=最強遊戲主機」這個形象。相信有關XBOX的消息，包括新參入的遊戲廠商和對應遊戲等，將會在今年E3和東京GAME SHOW中陸續發表。

在另一方面，任天堂GAMECUBE直到現時為止仍然是沒有太多實在的情報。雖然在去年的8月任天堂已針對業內人仕舉行了一次發佈會，但有關已參入的遊戲廠商，和實際對應遊戲的資料仍然是極之缺乏，加上任天堂的主機一向有延期的「傳統」，很自然玩家們對GAMECUBE的印象和期望並不太高。不過這情況有望於夏季以後出現轉變，因為一般預料任天堂將於美國的E3中公佈更多有關GAMECUBE的詳情。

在PS2、XBOX、GAMECUBE三台主機之間，遊戲界人仕都會將焦點放在PS2和XBOX身上，這是因為這兩台主機的主要銷售對象相同（都是高中生至成年的男性玩者），兩者是處於直接競爭的位置。XBOX能否在PS2發售一年多後奪取到一定市場佔有率，肯定是業界的焦點。

如果根據目前我們已知的情報來分析，XBOX好像全無勝算可言。首先論第一印象，XBOX的「穩重」的外型對日本人（甚至可以說是亞洲人）並不吸引，龐大而且不能垂直擺放的機身在日本狹窄的居住環境中也不太合適；如果論遊戲，除了KONAMI已公佈的《METAL GEAR SOLID X》之外，XBOX沒有可以任何稱得上是大作，又或者是「必玩」的遊戲。加上玩家們普遍對「美國製的遊戲（主機）」有所保留，日本人更是以喜歡用國貨而著名！XBOX要和PS2爭一日之長短，難道真是沒有可能？

非也。XBOX如果想取代PS2成為市場的領導者，其可能性仍是有的。現時在歐美等地的遊戲廠商對XBOX的評價非常之高，它的開發環境亦比PS2來得完善（會用DIRECT X的程式員在世上多的是，有關的參考書也極之豐富），加上微軟的名牌效應，XBOX在海外要站穩陣腳絕不是問題。如果XBOX在歐美市場獲得成功，不管在日本PS2已經銷售了多少百萬台以上，日本的廠商也不能忽視XBOX的存在，到時便連日本本土市場也可能出現改變。

至於GAMECUBE，和PS2和XBOX並沒有正面的競爭，因為它針對的是低年齡玩者的市場，而且任天堂也沒有去和PS2或XBOX硬碰的理由。拿2000年的聖誕節檔期為例，GAME BOY加上N64已佔了整體遊戲銷量的五成以上（GAME BOY：33.2%，N64：21.2%，PS2：21.1%，PS：13.4%。資料來源：2001年1月26日號《FAMI通》），任天堂即使要維持現時走的路線在經營上是絕對可行，甚至可以說是明智的決定。當然，如果GAMECUBE能夠爭取到比N64更多的第三廠支持，那自然是錦上添花。





[01] KONAMI可說是日本廠商中多平台路線最明顯者（圖為PS2版《METAL GEAR SOLID 2》
[02]CAPCOM不斷將PS2和DC的遊戲互相移植，是為了降低成本的對策

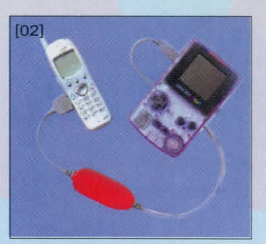
節省開發費的必然手段 遊戲的多平台化

PS2雖然在日本已擁有了400萬用戶的基礎，而且在這一年相信還會不斷增加，但多間廠商已表明他們將會採取多平台的路線，如CAPCOM、、NAMCO和KONAMI等。這主要是因為隨著主機的性能提昇，遊戲的開發費用也不斷提高，可是遊戲的銷量卻不及以前。以往大HIT作品通常可以賣到過100萬以上，但現在可以超過50萬已是極之少數，有10萬套的銷量已算十分不俗。在這情況下如果一套遊戲只在一台主機上推出，廠商別說要賺錢，就是收回成本也會有困難，因此將同一套遊戲在數部主機上推出是必然的趨勢。

CAPCOM現時已經實行將同一套遊戲於DC和PS2上推出的策略，而且公佈了會將《BIO HAZARD 0》於GAMECUBE上推出。至於XBOX方面，雖然CAPCOM仍未有任何遊戲公佈，但可以預計至少她會將PS2的遊戲移植至XBOX；KONAMI是日本廠商之中最積極於開發XBOX遊戲的，她打算在XBOX上每年推出十套遊戲以上，已經公佈的遊戲包括了大作《METAL GEAR SOLID X》和《SILENT HILL X》等。GAMECUBE方面雖然KONAMI仍然未有任何宣佈，不過作為N64和GBA的一大支持者，她放棄GAMECUBE的機會甚低。KONAMI方面指出參入多個平台的的原因是：「為了能夠向各個年齡層的玩家提供遊戲，而且太過偏重於一台特定的主機也不是好事。」；NAMCO在今年會以PS和PS2為主，但表明同時也會開發GAMECUBE和XBOX的遊戲：「因為這樣做可以降低每套遊戲的開發成本」。

對玩者而言，遊戲多平台化的好處，當然是不用再為了玩某套遊戲而購買多一台遊戲機了，這樣大家就有多餘的金錢去買新的遊戲，對整個業界的發展都有良好的影響。





[01] 如無意外「今年銷量最高主機」將非GBA莫屬
[02] 可以將GB和手電連接上網的「MOBILE SYSTEM GB」

小小主機蘊藏無限可能性 手提機將成為遊戲界的主角

當家用主機的發展一日千里之際，手提遊戲機也正在進行另一場變革。其實環觀2000年，手提機在遊戲市場上的表現已是非常突出。去年全年遊戲銷量榜中，第一、二位分別是《DQ 7》和《FF 9》這兩套國民級作品，而第三、四、五位卻都是手提機遊戲！可見手提機在市場上本來已極具優勢。在上個月WONDERSWAN COLOR正式發售，而在3月GAME BOY ADVANCE也會推出。兩台手提機的性能已經迫近 甚至是超越了超級任天堂，這樣優秀的表現能力，令許多本來對手提遊戲沒有興趣的玩者也被它們所吸引。廠商方面已經注意到市場這種改變，本來GAME BOY COLOR的遊戲是以小孩子為主要對象的，但到了GBA、WSC，針對成年玩家的遊戲明顯有所增加。例如WSC有懷舊的《FINAL FANTASY》1-3集，以女性IDOL為賣點的小說遊戲《TERRORS 2》；GBA也有《惡魔城》、《ORGE BATTLE外傳》、《F-ZERO》等硬派遊戲，它們對手提機市場的擴大都起了非常積極的作用。

除此之外，手提機的功能漸趨多元化也是今年不能忽視的發展。在日本，WSC現時已經可以利用WONDER GATE來上網，而且也正計劃推出ADAPTOR來與PS2或個人電腦進行連動。GBA也有同樣的計劃，在1月27日將GBC或GBA和手提電話連接的「MOBILE SYSTEM GB」就會推出，而GBA還可以和GAMECUBE連接，成為一個有螢幕的手掣……手提機的性能在突破了舊有極限後，其可能性正在不斷擴張。筆者認為在2001年，說手提機將會主導遊戲界也不為過。





[01] 多間廠商已公佈了推出PS2的ANALOG MODEM
[02] iMode遊戲的的潛力無限，締造了遊戲廠商一些新的商機

將玩者之間互相聯繫 遊戲和通訊之間關係更為密切

在去年，「將通訊和遊戲結合」是業界一個極為流行的話題，可是除了SEGA以外，大部份廠商仍然只是處於準備階段，還未有實際的行動。到了今年，相信各廠商的計劃都會正式展開。好像任天堂的皇牌《POCKET MONSTER》在本月開始便可以透過手提電話進行對戰和交換POKEMON；SONY利用PS2和有線電線網路提供遊戲、音樂、電影等資訊的「e-Distribution」計劃，雖然現時仍未有任何詳情公佈，但相信在今年之內便會始動。而且由第三廠商所開發的PS2用MODEM和瀏覽器已經完成，並計劃於3月尾推出市場；SQUARE的網上綜合情報服務「PlayOnline」也是同樣預定於本年內投入服務，《FF》的首套ONLINE版《FF 11》詳情相信也會在今年內有所公佈。

在遊戲機以外，日本iMode手提電話在加入了執行JAVA程式的功能之後，手電便彷彿成了新的遊戲平台。手電將不再局限於只有選擇指令式的靜態畫面，而可以做出有良好動作性和聲光效果的遊戲。遊戲的種類亦會變得多元化，RPG、SLG、STG、PUZ……總之遊戲機可以做到的，遲點手電也可以做到。由於手提電話在社會中的滲透力非常驚人，除了低年齡層之外，幾乎人人都是潛在的玩家，因此發展的潛力也極之優厚，可預期手機遊戲將會是今年各個廠商的發展重點之一。



香港遊戲界展望



暫時仍未有改機方法的18000型PS2主機

PS2行貨有望

香港直到今時今日仍然未有PS2的行貨供應，主機的價格因此經常浮動，好像剛過去的聖誕和新年檔期，PS2的價錢就曾經昇到四、五千元！這也解釋了為何PS2在香港仍然只屬於少眾玩意，未能普及。不過踏入2001年後，PS2行貨應該會正式在香港上市，原因是PS2已經於去年在美國和歐洲方面推出市場，發售時的熱潮逐漸退卻，一度出現緊張的主機供應在今年應可得到舒緩。而且台灣的PS2行貨也已於今年1月推出，相信香港的PS2發售日也不會相距太遠。

翻版勢力日衰，正版價錢下調

自從海關方面大力打擊翻版光碟的生產活動後，市面上的翻版供應只剩下「全盛期」的十分之一左右，連帶遊戲機的翻版光碟也買少見少了。另一方面，主機生產商也在新版的主機加入更完善的防翻版設計，例如新一代的DC主機只要一讀到機內的不是GD-ROM而是CD-ROM，便會立即啟動CD PLAYER，防止翻版起動。而新的18000型號PS2也杜絕了10000和15000型可以改機玩翻版的問題（所以10000和15000機的價錢才被炒貴！）。

至於正版遊戲方面，筆者則預料它們價格將會維持在低水平。原因主要有三，第一是翻版的供應減少，正版的生存空間擴大，市場自然可以回復健全發展；第二是DC遊戲的代理權已經統一由一間公司（世嘉機地）負責，炒賣的現象將會減少。PS2行貨遊戲也極有可能在今年推出；第三是日本2001年經濟轉趨疲弱，日圓匯價預料將會下跌，遊戲價錢也會相應向下調整。



在大作的支持下，預料2、3月將會是香港PS2需求激增的時期（圖為《GT3》和《WINNING ELEVEN 5》）

主機銷量看好PS2

現時PS2在香港的銷量停滯不前，主要是由於價錢問題。如果今年香港真的推出PS2行貨，到時主機價格下降，將直接刺激到PS2的銷量。再加上PS2今年大作眾多，一些香港人極度喜愛的作品，如《GT3》、《WINNING ELEVEN 5》、《FF10》等也會在本年推出，PS2銷量被「看高一線」是正常的推測。至於DC今年已進入壽命的終期，雖然仍有不少好遊戲（主要是SEGA自家製的）預定推出，但增長始終有限。新主機方面，XBOX如果第一年沒有足夠的日版遊戲推出，那即使美版遊戲質素如何高，也將難以吸引香港的玩家購買。至於GAMECUBE則鑑於香港的任天堂擁躉比較少，除非有強力的第三廠商遊戲推出，否則預料它的成績將和N64相若。



[01] 缺少了《KOF》香港的街機界難免變得沈寂
[02] 相信用手機玩GAME遲早也會在香港普及（圖為WAP GAME《POCKET FIGHTER》）

街機市場前途未卜 手電遊戲蓄勢待發

香港的街機市場一直以來都極之倚重《THE KING OF FIGHTERS》系列，但最近的《KOF99》和《KOF2000》反應都只是一般。SNK宣佈退出遊戲界後，《KOF》系列的開發工作已落入韓國公司EOLITH手中。到底《KOF》新作會何時推出？出來的效果又會如何？現時大家都不清楚。但如果EOLITH能夠為《KOF》注入新生，香港街機界或許會由衰退中回復過來也不定。今年其他注目作品還有《VIRTUA STRIKER 3》、《CAPCOM vs SNK 2》和《VF-X》。前者在香港有一定的叫座力，如無意外將成為2001年的重點作品；後兩者上集在港反應只是一般，但在缺少《KOF》系列的真空期，難保不會成為大熱作。

在日本發展得如火如荼的手提電話（iMode）遊戲，在香港雖然仍未玩到，但我們有另一選擇——WAP GAME。例如ORANGE最近就推出了由CAPCOM ASIA開發的《龍之戰士4》和《POCKET FIGHTER》WAP GAME，用戶隨時隨地都可以進行遊戲。在今年第2.5代（GPRS）流動電話將會逐漸在港普及，相信介時類似的遊戲服務會越來越多，值得期待。

2001年必玩遊戲逐個捉

PlayStation 2



Gran Turismo 3 A-spec

Sony Computer Entertainment
2月15日發售

史上最究極之賽車遊戲即將在PS2上登場！和實景無疑的畫面，叫人對PS2的實力另眼相看。可使用車的種類也是史上最多！



Devil May Cry

Capcom
2001年夏發售

《BIO HAZARD》監製三上真司最新作品。整套遊戲充滿歐洲中古時代的風格，主角開槍和拔劍的動作更是型到絕！

Final Fantasy X
Square
2001年春發售

《FF》首度於PS2上登場！遊戲背景全部使用了多邊形製作，但仍能保持CG MOVIE的質素！今次《FF》風格充滿了沖繩味道，感覺非常新鮮



Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty
Konami
2001年發售

在PS獲得極高評價的動作冒險遊戲《Metal Gear Solid》，經過大幅POWER UP後於PS2上再現！監製小島秀夫利用充滿電影感的鏡頭，使遊戲更具真實感

Dreamcast



Hundred Sword
Sega
2月15日發售

家用機即時戰略遊戲的決定版。可以容許最大4人的通訊對戰，極之考驗你的瞬間判斷力的戰術運用。細膩的人物設定和故事背景也是本遊戲吸引人之處



櫻大戰3
Sega
2001年春

如無意外應是DC在2001年最受注目作品《櫻大戰3》，今次大神一郎要在歐洲巴里帶領另一隊花組對抗潛藏在黑暗處的新敵人！



Gundam Net Battle（暫稱）
Bandai
發售日未定

高達迷夢寐以求的戰略遊戲終於出現！本作的故事是以一年戰爭為背景，其最大特色是可以進行網上對戰，大家只要安座家中便可以找到對手！

GameBoy Advance



Mario Kart Advance（暫稱）
任天堂
發售日未定

將在超任、N64都大受歡迎的《MARIO KART》在手提機上玩的滋味是如何的？當然只有一個字：「爽！」



Ogre Battle外傳（暫稱）
任天堂
發售日未定

被譽為SRPG最高傑作的《TACTICS OGRE》，其外傳故事將會在GBA上登場，OGRE系列FANS不容錯過



黃金之太陽
任天堂
發售日未定

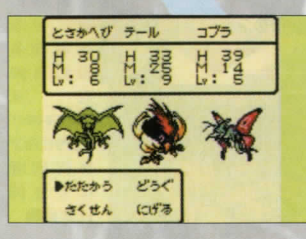
由CAMELOT製作的GBA首套正統RPG遊戲。它的戰鬥畫面風格不禁令人回想起他們的舊作《SHINING FORCE》，想不到手提機的性能竟已經超越了MEGA DRIVE！

Gameboy Color



薩爾達傳說 不思義樹之果實 大地之章／時空之章
任天堂
2001年2月發售

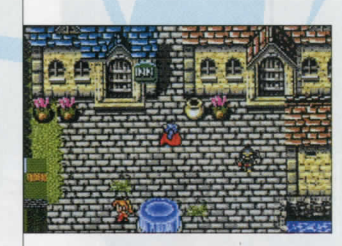
人氣系列《薩爾達傳說》再次在GBC上登場。新的道具、新的敵人、新的謎題，玩者有沒有智慧和勇氣完成這套二部構成的冒險？



Dragon Quest Monsters 2
ENIX
3月20日發售

極受DQ迷和小孩子歡迎的《DQM》，其續集很快便會推出。大量各位從未見過的DQ怪物將會在裡登場

Wonder Swan Color



Final Fantasy II／III
Square
發售日未定

大家買WSC相信都是為了《FF》。看過了《FF1》極優良的移植度後，《FF2》和《FF3》更叫人期待不已



現場直擊 第五屆香港遊戲王咭大賽

TEXT：時雨

在上個星期日（1月14日），灣仔會展新翼出現了大批年輕的決鬥者，因為「第五屆香港遊戲王咭大賽」就是在這天舉行！當日除了進行比賽之外，主辦單位還準備了大量和遊戲王有關的活動，當然也有《遊戲王》CARD GAME的販賣攤位，因此吸引了大批小朋友到場參觀，場面非常熱鬧！。



◆早上9時，會場入口已擠滿了準備入場的人

最強決鬥者誕生！

在經過了六小時以上的激戰後，比賽終於有了最後結果。周向榮在總決賽中擊敗了年紀比他大的對手董信旺，成為了新一屆的遊戲王咭香港區冠軍，並獲得價值10000元的百貨公司禮券作獎勵。至於季軍和殿軍的席位則是分別由李健鴻和曾奕豪所奪得。



◆透過場內的大型投影機，觀眾可以清楚欣賞到最後決賽的戰況





◆ 左起：冠軍周向榮、亞軍董信旺、季軍李健鴻

挑戰極限的總決賽

其實在過去的兩個多月來，是次比賽的預選已經在港九各地共32間的咭舖中舉行，96名出線的玩者全都是身經百戰的高手。他們連同32名透過文化傳信或者是即場登記的朋友，為奪取香港區遊戲王CARD GAME的冠軍而奮戰！



◆ 參賽者磨拳擦掌，準備接下來的戰鬥

這次比賽採取了單循環淘汰制，因此玩者只要落敗一次便會出局！決鬥是以三盤兩勝形式進行，而每盤限時只是八分鐘！極之考驗玩者的思考速度。能夠在這種嚴峻的環境下勝出的玩者，出色的戰術、冷靜的思考和臨場的運氣都是缺一不可的！



◆戰鬥開始！所有人全神貫注著桌上的戰局發展

大會方面對比賽的規則有非常嚴格的標準。玩者們洗牌的時間、CUT牌次數、決定先攻／後攻的方法等，全都需要依照規則進行。另外大會方面亦派出了八名裁判，當決鬥雙方對咭的規則有所懷疑時，他們會即時為玩者解答，以確保比賽是在公正的環境下進行，非常專業。

場內SIDE EVENT花絮

《遊戲王》原作也有登場的BOARD GAME《DUNGEON DICE MONSTERS》，在會場內有專人為參觀者介紹玩法



在每場比賽之間舉行的「遊戲王常識問答比賽」。見台上的人全部舉手，就知道問題易得離譜（笑），完全是大派禮物FEEL





上屆香港冠軍廖偉龍、台灣冠軍陳漢忠和泰國冠軍SOMCHANT KEOWPEDROY專程到場接受任何玩者挑戰



GAME PS GAME DATA

生產商	BANDAI
售價	6800日圓
容量	DVD-ROM
記憶	102KB以上
發售日	發售中 (12月29日)

PS2／ACT／對應DUAL SHOCK 2

TEXT BY 機動戰士MS



前言

GUNDAM的遊戲可謂多不勝數，本誌亦曾分別為她的遊戲製作攻略，而今次由於收到讀者的來信，希望本誌能製作PS2的《機動戰士GUNDAM》攻略，現在就如你們所願啦！正式來說筆者今次是第三次製作GUNDAM遊戲的攻略，希望能滿足大家啦！有甚麼難題不妨來信提出。在上期我們已為大家詳細地介紹過遊戲的操作方法，以及一些作戰的基本技巧，現在便為大家分析各STAGE的戰術要點。

戰術講座

平行移動

最先要熟習的就是平行移動，大家可知道，在移動方向需要轉換的時候，平行移動比起STEP移動需要更多時間，為免在轉換方向時被敵人襲擊，所以最好以STEP移動來轉換方向。

方向轉換所需時間

平行移動	約1.10秒
STEP移動	約0.22秒

平時行動的盲點

即使在GUNDAM背後裝上攝影機，在畫面內都會擁有盲點存在，無論是GUNDAM在站立時或跳躍時，都會有看不到的地方，所以單看畫面上的敵人位置，絕對不足夠，玩者必須多利用雷達來確認，亦可以利用LOCK ON來確認。



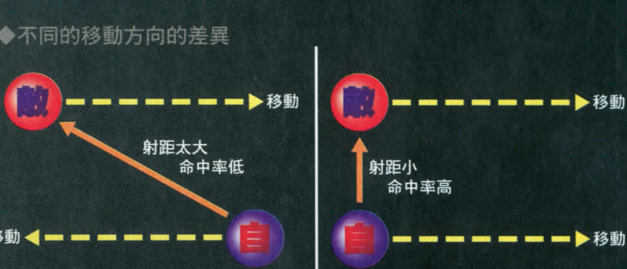


平行移動＋攻擊

在平行移動的同時，亦少不了需要攻擊的時候，不過如何面對敵人也是十分重要的一課，在自機和敵機同時進行平行移動時，若自機的移動方向是與敵機的逆方，自機的命中率就會比較低，相反若雙方的移動方向是一致，距離小之餘，命中率亦會提升。不過在進行這行動時，有一點必須多注意，那就是這動作的盲點，玩者是看不到自機所移動方向的狀況，所以這時就要靠開出地圖來確認。

◆行動時的盲點

敵 → 移動
視界
盲點
自 → 移動



防止OVER HEAT

當GUNDAM進行四次連續跳躍和一次STEP移動的時候，便會出現OVER HEAT的狀況，雖然STEP移動是十分常用的動作，但是很快便會OVER HEAT，要等待游標由黃色變回藍色是需要一段時間，為了避免這種情況發生，所以必須規定自機連續使用BOOTER的次數，因此每次最多只能連續使用兩次BOOTER，等到游標降低一些時才再使用，從而達到呼吸的效果，這樣就能有效地防止OVER HEAT狀況發生。



MS爆炸



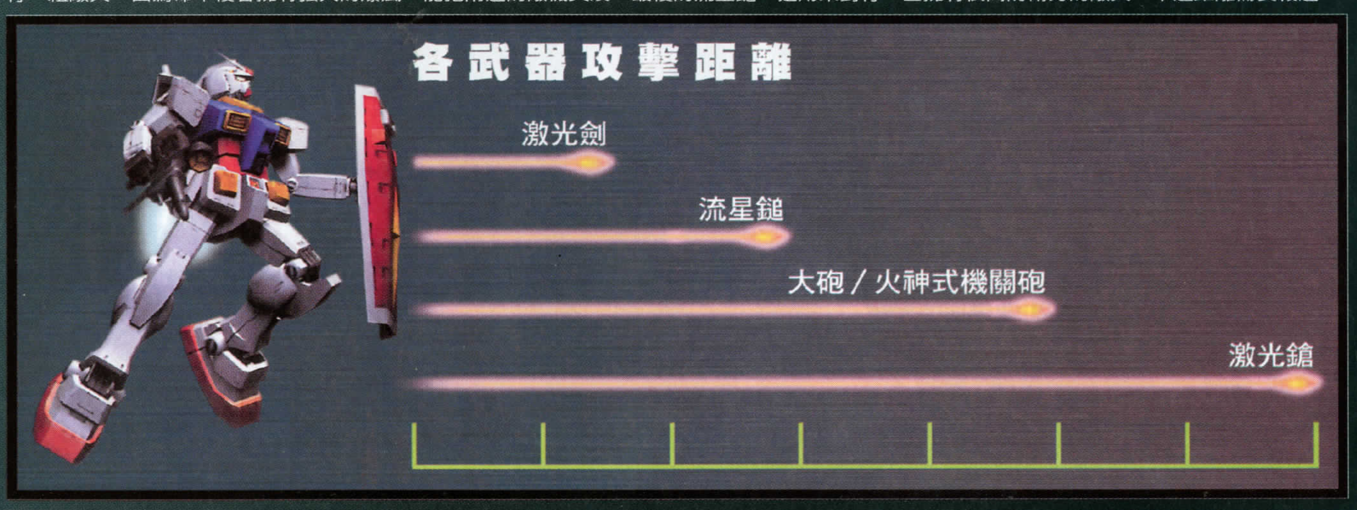
在玩者把敵方的MS打倒之後，不要以為這就能完結，因為MS爆炸所發放出來的爆風，是擁有攻擊判定，即是說若一台渣古II在GUNDAM面前爆炸，GUNDAM也會受到傷害，其威力亦十分之大，要回避這種傷害有兩種方法，一是立即離開快要爆炸的MS；二是利用盾牌來抵擋爆風。順帶一提，在爆風發生時，GUNDAM亦可以作LOCK ON。

受爆風央及的時間

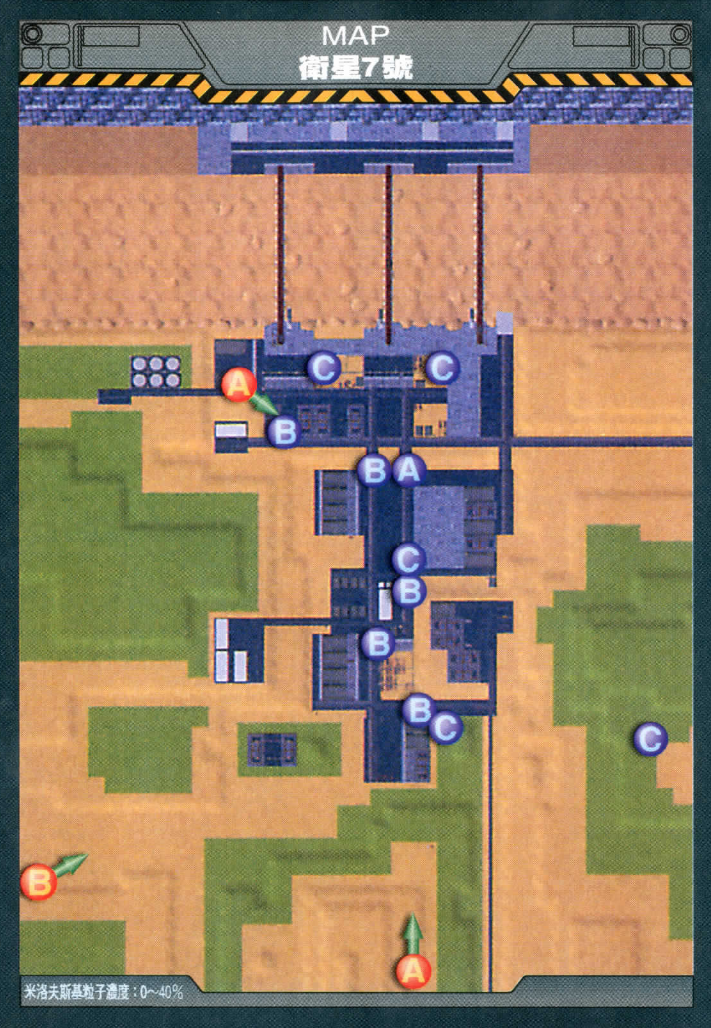
行動不能→爆炸	約6.66秒
爆炸中	約0.73秒

有效地使用武器

GUNDAM擁有激光劍、火神式機關砲、大砲和流星鎚四種不同武器，它們分別擁有不同的攻擊距離，玩者必須清楚這些武器的攻擊距離，並在每STAGE中使用最適合的武器，從而達到最佳效果。基本上近距離的攻擊武器就只有激光劍，在攻擊的時候，先利用一邊盾作防衛，一邊接近敵人，在敵人開始移動時就轉武器（即激光劍），然後攻擊。而火神式機關砲，最適合用來對付如DOPP的小型戰機，因為命中率會較高。大砲最適合對付一組敵人，因為命中後會擁有強大的爆風，能把附近的敵機央及。最後的流星鎚，是用來對付一些擁有很高防衛力的敵人，不過距離需要較近。



STAGE 1 ——GUNDAM在大地站立

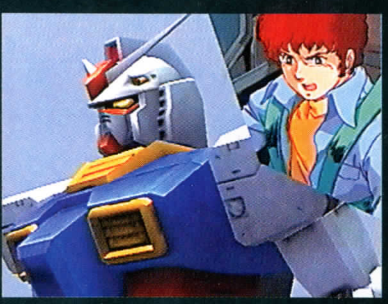


ICON解說

聯邦軍
A）GUNDAM（RX-78-2）
B）對渣古戰車
C）有線導彈車

自護軍
A）渣古II（MS-06）
—增援—
B）渣古II（MS-06）

作戰目的



宇宙世紀0079年9月18日，為了運送3部新型的MS，WHITE BASE到達了衛星7號。身為自護公國的馬沙，亦為了追蹤WHITE BASE而來，並在衛星7號上派遣兩部MS作偵察的工作，可是忘記來來目的的自護軍人，卻向聯邦進行攻擊……故事亦由此開始。而今次的作戰目的就是要把入侵的三台渣古擊破。

戰力分析

聯邦軍
雖然聯邦軍擁有GUNDAM、對渣古戰車和有線導彈車，但是除了GUNDAM外，其他兩台戰車因速度超慢的關係，根本起不能為GUNDAM作任何有建設性的支援，不過即使GUNDAM只有激光劍和火神式機關砲，也足以應付。

自護軍
連同增援機，合共有三台渣古II，不過要三台渣古II對一部GUNDAM的確有點吃力，若單要把這兩台機比較，渣古II會比較遜色，當有一台渣古II被擊破時，便會出現增援。

TACTIC

CHECK ONE



戰鬥開始時，GUNDAM所站立的位置十分近地圖東北面的運輸用升降台，那兒放置了不少新型MS的機件，為了不讓自護拾獲，GUNDAM應該把它破壞，這樣會增加作戰行動率。

CHECK TWO



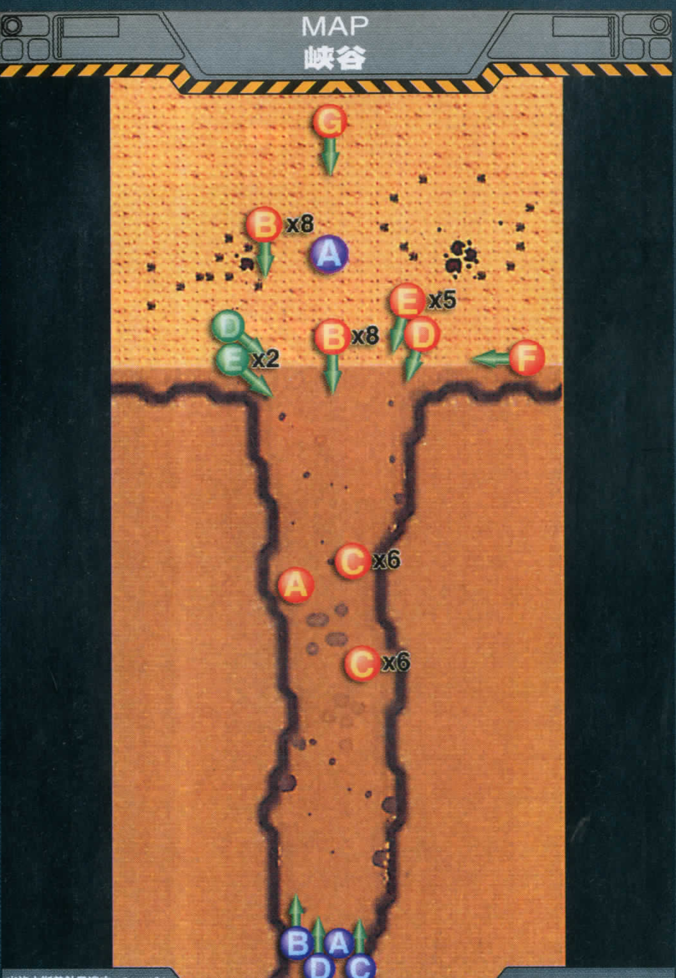

通常渣古II都會正面攻擊GUNDAM，所以玩者必須舉盾移動，並多作平行移動，以激光劍攻擊他便可以，以「連續激光劍」為最佳（即□□□）。不過為了不讓他們會走到GUNDAM的側面，就應利用LOCK ON來封著他的行動，但千萬要小心，不要被兩台渣古II包圍，最好逐台擊倒，否則對自己十分不利。

最佳路線

- 擊倒位於地圖西北的渣古II
- ▼ 擊倒位於地圖南的渣古II
- ▼ 擊倒位於地圖西南的渣古II
- ▼ STAGE CLEAR



STAGE 2——戰場是荒野



ICON解說

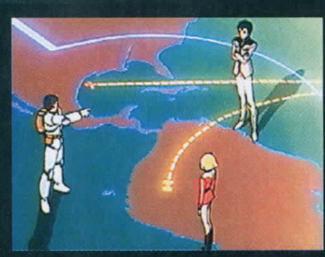
聯邦軍
- A）GUNDAM（RX-78-2）
- B）雷射大砲（RX77-2）
- C）太空坦克（RX-75）
- D）WHITE BASE

自護軍
- A）渣古II（MS-06）
- B）DOPP
- C）馬捷拉坦克（MAGELLA TANK）

一增援1一
- D）加曼專用DOPP或加曼專用渣古II（MS-06F S）
- E）DOPP或渣古II（MS-06）

一增援2一
- F）渣古II（MS-06）
- G）馬沙專用渣古II（MS-06S）

作戰目的



被馬沙追擊的WHITE BASE，從宇宙降下到地球，可是他們的落點卻是自護的勢力圈內，撒比家最年輕的加曼便立即派出部隊截擊，除了MS之外，更有戰機DOPP和馬捷拉坦克（MAGELLA TANK），敵人數目可謂十分之多，使到WHITE BASE全面投入戰鬥狀態，GUNDAM就要在這種劣勢中，保護在峽谷移動的WHITE BASE。

戰力分析

聯邦軍

被WHITE BASE運載的MS將會全面投入戰鬥，再加上GUNDAM的戰力，在某程度上要完成這版是沒有難度，不過WHITE BASE會亦在地圖上，並不停向北面前進，但不要對它有所期望，因為有等於無。

自護軍

自護軍的初期配置是一台渣古II、DOPP部隊和馬捷拉坦克部隊，不過在STAGE開始後；約在3分20秒左右，加曼便會率領部隊作增援，當加曼撤退時馬沙便會出現。

加曼專用渣古II出現？！



其實在第一次玩這個STAGE時，是不會遇上加曼專用渣古II，會出現這個情況只有一個，就是先完成這遊戲，並再次進入這STAGE時，把8台或以上的DOPP擊毀，加曼便會駕駛自己專用的渣古II來襲擊GUNDAM（記著他的目標不是WHITE BASE），所以GUNDAM要盡量遠離WHITE BASE，不過由於對方有三台渣古II，千萬不要告他們硬碰，記得利用雷射大砲和太空坦克來支援自己。

TACTIC

CHECK ONE



在開始時GUNDAM應先把西北方的渣古II打倒，由於WHITE BASE會一直向前駛的關係，所以當LOCK ON後就應立即用激光鎗把他擊毀，覺得麻煩的話可以吩咐雷射大砲做，而位於右手邊的馬捷拉坦克，他的體型較小，也比較難命中，不過若利用大砲來攻擊會有更佳的效果。但要記得這個步驟最佳在3分20秒左右完成，因為加曼率領的DOPP部隊會出現，這時GUNDAM就需要後退，保護WHITE BASE。

CHECK TWO



要對付加曼率領的DOPP部隊，是需要一些技巧，他們是會圍著WHITE BASE飛行，並在經過時作攻擊，所以GUNDAM最好乘他們接近WHITE BASE時攻擊，這時你可以選擇站在WHITE BASE的甲板上作迎擊準備，不過攻擊這些小型戰機，單是用激光鎗來胡亂攻擊，只會浪費子彈，除非戰機是迎面而來或背著GUNDAM直飛，否則GUNDAM是不能擊中戰鬥，即是說攻擊在面前橫飛的戰機，是會徒勞無功。

CHECK THREE



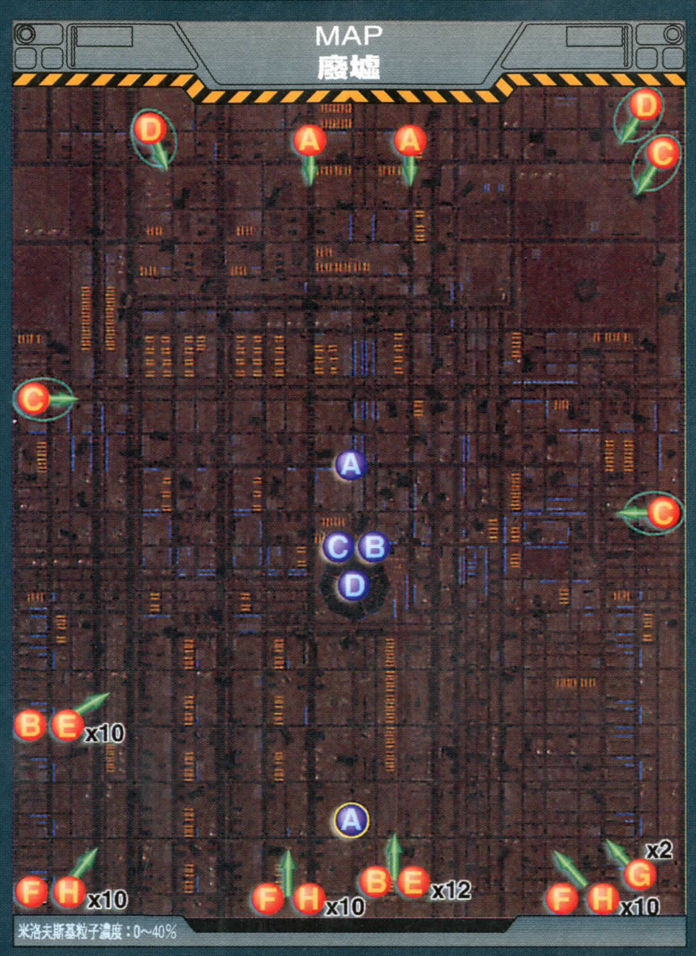
當加曼的DOPP被擊落時，馬沙就會出現，而他出現的位置就在GUNDAM前面，這時GUNDAM就要全力與他火併，對付他的武器當然是激光鎗，不過他在戰鬥時會跳來跳去，必須乘他著地時一刻攻擊，當沒有子彈時利用跳躍來回避他的攻擊，在空中把武器轉換為激光劍向他刺去。不要忘記無論是在任何時候都要舉盾啊！

最佳路線

- 把地圖北面的渣古擊倒
- 把馬捷拉坦克和DOPP部隊擊落
- 把加曼率領的DOPP部隊擊落
- 把加曼率領的渣古部隊擊倒
- 把馬沙的渣古部隊擊倒
- STAGE CLEAR



STAGE 3——加曼之死

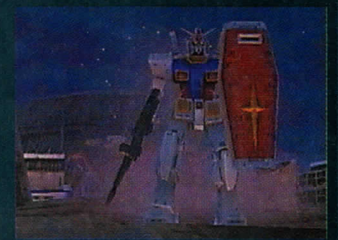


ICON解說

聯邦軍
A）GUNDAM（RX-78-2）
B）雷射大砲（RX-77-2）
C）太空坦克（RX-75）
D）WHITE BASE

自護軍
A）渣古II（MS-06）
—增援1—
B）大水牛（GAW）
C）渣古II（MS-06）
D）馬沙專用渣古II（MS-06S）
E）DOPP
—增援2—
F）大水牛（GAW）
G）渣古II（MS-06S）
H）OPP

作戰目的



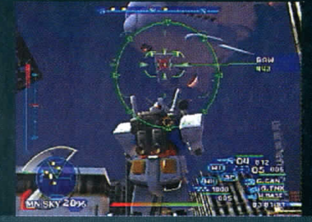
接受瑪魯達的補給後，WHITE BASE受到利比魯的命令，往西面進發。加曼再燃起把WHITE BASE擊落的心，並選擇了在廢墟行動，他們以擊落WHITE BASE為目標。而WHITE BASE為了避過這次大難，選擇了躲在廢墟中央的DOM內，並派出各MS出外迎戰，目的是把敵MS擊倒外，並引敵本隊到WHITE BASE的前方。

戰力分析

聯邦軍
WHITE BASE會躲在DOM內，並不會作任何移動，亦不會作任何支援，太空坦克和雷射大砲都會分別出擊，於兩旁保護WHITE BASE，只有GUNDAM能自由行動，由於敵部隊眾多，使用激光鎗以外的武器是十分危險。

自護軍
自護的主力部隊是大水牛和渣古II，在初期時有兩台渣古II，並會分不同的階段出現增援，而馬沙專用的渣古II都是以增援的形式出現。

另一取勝方法?



除了把大水牛引到WHITE BASE前方之外，還有一個取勝方法，那就是把大水牛擊落，當他進入GUNDAM的射擊範圍時，可以利用LOCK ON來攻擊，先把其雙翼破壞，最後便是大水牛的本體，這樣就可以CLEAR。不過、把大水牛擊落可不容易。

TACTIC

CHECK ONE



這個STAGE的視野十分之差，而且街道上有很多巨型的大廈和高速公路等建築物阻塞，GUNDAM可把這些障礙物破壞，從而增加視野範圍，當然最好是靠雷達。在STAGE開始後GUNDAM先把北面兩台渣古II擊倒，無論是那一方，總之以最快的速度解決他們。但要謹記每當擊落一台渣古II，就會有一台渣古II出來支援，但不要不理會他，都是把他們解決。

CHECK TWO



在作戰開始後兩分鐘，馬沙便會在地圖的東北方出現，這時GUNDAM的目標就會由增援的渣古II變為馬沙，玩者可暫時無視空中的大水牛。在和他激戰時，在LOCK ON的狀態中以STEP移動來接近他，這樣便容易向他攻擊。

CHECK THREE

當馬沙撤退時，GUNDAM應立即返回WHITE BASE處，把加曼率領的大水牛部隊引到WHITE BASE 前方，雖然這個時候會有兩台渣古II在東南方出現增援，但是即使把這台渣古II擊倒，都不能令評價有很大的改變，因此以引加曼的大水牛部隊到WHITE BASE前方為優先目標。而引導大水牛的方法是：先180度掉頭，向著WHITE BASE的方向前進，到達WHITE BASE前時開盡引擎跳到DOM的上方，乘他快要來到時立即向WHITE BASE前方跳下，並一直向北前進，這樣便成功。



最佳路線

- 將地圖北面的渣古部隊擊破
- 將增援的渣古部隊擊破
- 將馬沙專用渣古擊破
- 把敵本隊引到WHITE BASE前方
- STAGE CLEAR





STAGE 4——自護的威脅



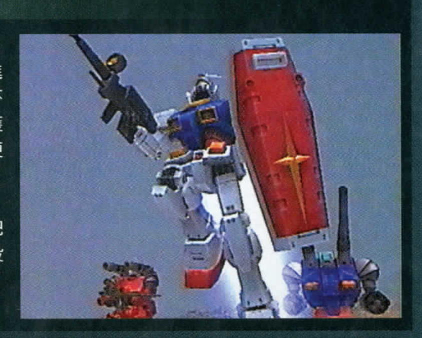
ICON解說

聯邦軍
A）GUNDAM（RX-78-2）
B）雷射大砲（RX-77-2）
C）太空坦克（RX-75）

自護軍
A）渣古I（MS-05）
B）砲台・雷達
C）馬捷拉坦克（MAGELLA TANK）
D）ROGGN
E）WAPPA
—增援—
F）老虎（MS-07B）
G）渣古II（MS-06）

作戰目的

把加曼擊退後，WHITE BASE順利地進入聯邦軍的勢力圈，不過在旅程中發現了自護軍的警戒基地，於是便決定在他們發現之前，把他們擊破。GUNDAM的目的是把主要設施破壞，並將設置於基地的MS破壞。



戰力分析

聯邦軍
在這個STAGE裡，WHITE BASE是不會參加戰鬥，與GUNDAM一起出戰的只有太空坦克和雷射大砲，基本上以GUNDAM的能力，要壓制基地根本不是問題。

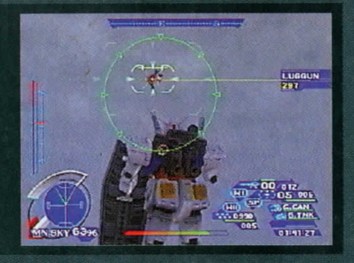
自護軍
相比起聯邦軍，這個基地的戰鬥力是十分不足，只有兩台渣古I和一些砲台，被壓制可是時間的問題，但當所有設施和MS被破壞時，新型的MS老虎便會出現支援。

TACTIC

CHECK ONE

跳過岩石後直走到敵基地前時，先把前方的馬捷拉坦克擊破，然後繞到基地旁邊，把渣古I擊倒。由於在基地內有很多防衛壁，他們多會以這些防衛壁作掩護，這時GUNDAM可以LOCK ON後，在他的面前跳起以激光鎗攻擊，若是覺得麻煩，可先利用激光劍和火神式機關砲破壞防衛壁，再用激光劍斬他。

CHECK TWO



在攻擊的途中會遇上不少WAPPA和ROGGN，他們不單小型，攻擊力又十分小，其實這些敵人可以不用理會。不過玩者可以在砲台的附近找到WAPPA的發出口，不妨把它破壞，但是它是不能成為目標，靠自己瞄準啦！

CHECK THREE



接下來的就是攻擊基地的設施，為免受到傷害，在破壞雷達之前，先破壞在旁的六台砲台，玩者可以邊跳邊攻擊，當所有設施都破壞後便可以找最後一台渣古I。

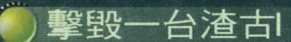
CHECK FOUR



當所有目標都被GUNDAM破壞，賴巴便會駕駛其愛機老虎出來迎擊，他會連同兩台渣古II於GUNDAM的西北方出現，這時GUNDAM不單要立即轉向，還要立即把他們LOCK ON，由於對方有三台MS，一對三是十分不利，再加上老虎的近攻擊是十分強，千萬不要被他們包圍，最好與他們保持距離，另外玩者也可以把兩台渣古II擊破，不過就要看情況而定，若賴巴被打倒，這版便完成。

最佳路線

- 利用游標到前方的山去
- 擊毀一台渣古I



- 把各目標擊毀
- 擊毀一台渣古I



- 把賴巴的老虎擊倒
- STAGE CLEAR





STAGE 5——砂之十字架



ICON解說

聯邦軍
A）GUNDAM（RX-78-2）

自護軍
A）渣古II（MS-06）
B）設施（TARGET）
C）馬捷拉坦克（MAGELLA TANK）
D）米加粒子砲
E）ROGGN
一增援一
F）亞撒姆（MAX-03）
G）渣古II（MS-06）

作戰目的



WHITE BASE為了參加奧迪沙作戰便向歐洲進發，可是在這個激戰的時候，亞寶在艦內聽到一定難聽的話，令到他決定帶同GUNDAM一起離開WHITE BASE。就在他離開WHITE BASE的途中，發現了自護的採掘基地，於是他決定以一人的力量，把這個基地擊破。因此這版的目的是把採掘基地主要設施破壞，以及把所有MS擊倒，當中包括了亞撒姆。

TACTIC

CHECK ONE



由於這版擁有很多攻擊目標，所以在前往攻擊目標之前，先把位於兩旁的米加粒子砲破壞，免得受到它們的攻擊。並於攻擊基地設施的同時，也順便把附近的渣古II擊倒，一直以著這做法就可以。

CHECK TWO

當所有MS和米加粒子砲被破壞後，巨型的亞撒姆便會出擊，這時玩者要多注意自己的激光鎗的能源，由於只得十六發的關係，每當用光這十六發時，就立即退後並等待能源回復為止。不過在後退時要小心他的攻擊，因為被他的電磁波擊中的話，GUNDAM是會防衛不能，這個時候就要靠DASH來回避。



CHECK THREE





在亞撒姆出現的同時，亦有三台渣古II出現支援，可是面對著亞撒姆的GUNDAM，根本就沒有時間去應付這三台渣古II，因此盡量回避和他們發生戰鬥，若是不小心LOCK ON了渣古II，就立即更換LOCK ON目標。

戰力分析

聯邦軍
在聯邦軍方面，只有GUNDAM一台機，沒有任何的支援，更不能轉換任何武器，必須以激光鎗作戰，雖然在表面上GUNDAM是十分不利，但是只要能熟習操作，就絕對不是問題。

自護軍
在初段時會有三台渣古II配置在基地內，並有七台米加粒子砲，這些米加粒子砲的射程是十分遠，再加上在後段時，巨大的亞撒姆亦會出現增援。



最佳路線

破壞兩台米加粒子砲
▼
將目標和一台渣古II擊破
▼
破壞兩台米加粒子砲及一台渣古II
▼
破壞三台米加粒子砲及一台渣古II
▼
將馬捷拉坦克及餘下的目標破壞
▼
打倒亞撒姆
▼
STAGE CLEAR

TO BE CONTINUED…

METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY



雖然由小島秀夫監製的KONAMI超大作—《METAL GEAR SOLID 2》仍未落實發售日期，但在3月1日所發售的小島秀夫新作—《Z.O.E》會附送這大作的體驗版，讓各位可以率先感受一下《MGS2》的魔力。今次筆者在這裡介紹的正正是這個體驗版的有關內容，希望能夠滿足大家對《MGS2》的期待。





潛入、發現、躲避、匿藏、射擊



GAME PS GAME DATA

生產商	KONAMI
售價	未定
容量	未定
記憶	未定
發售日	預定2001年

IPS2/ACT/

TEXT：MARKS

小島秀夫

OPENING

在體驗版的舞台是浮在美國曼克頓海上的巨大油船。從體驗版的OPENING畫面中可以看到，描繪SNAKE潛入這艘油船，而整段EVENT同樣是以REAL TIME POLYGON所顯示出來的。

Solid Snake

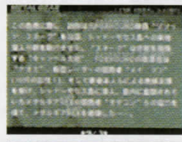
在《MGS》系列中，同樣需要以潛入難以逃脫的絕地，但同樣可以在當中生還過來的不死身之男—SOLID SNAKE。到底曾阻止了多次有關超兵器「METAL GEAR」陰謀的他所接下的任務會是……。

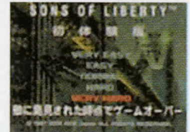


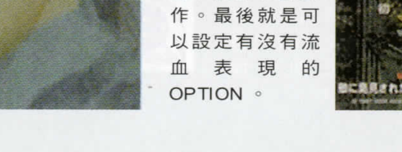
模式一覽

這個體驗版的模式會有四個。首先是可以選擇遊戲難度的「NEW GAME」，而VERY HARD更是只要被敵人發現就會立刻GAMEOVER。第二個是由軍事評論家NASTERSYA編寫的手記—「PREVIOUS STORY」，其中會有上集《MGS》的STORY參考，以及與《2》有關的上集人物。第三個是可以知道《MGS2》的操作方法和新動作的「SPECIAL」，當中會以實際的畫面來講解新加動作。最後就是可以設定有沒有流血表現的OPTION。









活用物件

在STAGE內所放置的物件上加以攻擊，可能會發生一些意想不到的效果，例如攻擊滅火筒時會噴出滅火劑，令敵人產生混亂，而攻擊走廊牆壁和天花的喉管就和滅火筒同樣噴出蒸氣擾亂敵人。這樣令遊戲可以增加更多遊戲性和玩法。





四處破壞

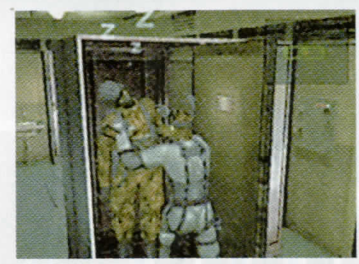
在STAGE內會擺放了很多細小的物件，而利用主觀視點就可以將它們破壞。雖然這樣會違反遊戲本身的潛入任務，但是將電視機、雜誌、酒吧及喉管等破壞，真是非常地爽快。





隱藏之法

由於《MGS》是一個以「潛入」概念為主題的遊戲，所以當中準備了很多隱藏的方法，而上集的紙箱當然亦會今集中出現。今集新加的隱藏方法會有隱藏在儲物櫃之內，而除了自己的隱藏之外，亦可以將暈倒的敵人，搬進儲物櫃以防止敵人發見，從而減少敵人的警戒。





擊倒敵人

雖然遊戲的目的是在不被敵人發現之下潛入，但亦可以一次又一次的把敵人擊倒而進入。如果玩者試過以普通方法完成的話，亦不妨以擊倒敵人來完成，但這樣會令到增援部隊不斷出現，從而感受到激戰的滋味。不過進行VERY HARD時，就要注意被發現的一瞬間會立刻GAMEOVER 。



武器攻擊

當主角裝備了槍械的時候，按□掣就會開槍。其中有些槍械的種類會有LASER SIGHT(鐳射描準器)的表示，從而可以正確地狙擊敵人。此外，之後會提到的主觀視點亦可以進行攻擊，特別在一些特定的位置需要仔細的射擊。另一方面，沒有裝備槍械之下，接近敵人時按□掣就會使出鎖頸和投技的攻擊。在鎖頸時更可將敵人利用作人質。在已經暈倒的敵人附近按□掣，可以將該敵人拉走，而且敵人可能會跌出一些道具。





多種動作

開關的儲物櫃、爬上木箱、開啟閘門等動作，全部都只要按下△掣便可以。不過當中最令人留意的是《MGS 2》所新追加的向外「ELUDE」。「ELUDE」是爬過欄杆而抓住台邊的動作，而且可以進入移動，絕對是被敵人發現時的緊急回避動作。



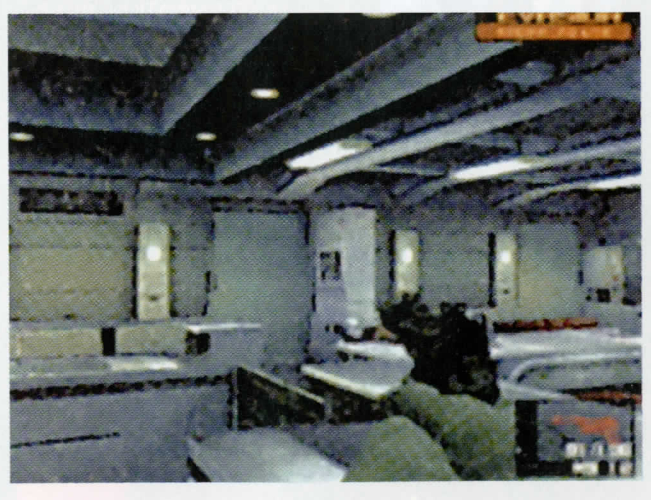




主觀視點

當玩者R1 掣的時候，畫面會變成主觀視點。雖然在《METAL GEAR INTEGRAL SOLID》上可以看到，但今次的主觀卻可以攻擊和走路。攻擊方面是可用左或右ANALOG 調整射擊位置，從而準確地向特定的部位射擊(如頭部)。沒有裝備槍械亦可以在主觀畫面中出拳。







TEXT：IKI



＊所有圖片均屬開發中畫面

GAME PS GAME DATA

生產商	SCEI
售價	予定6800
容量	DVD-ROM
記憶	88 KB
發售日	予定2001年3月8日

PS 2／ACT

衝擊新世代的ACT作品

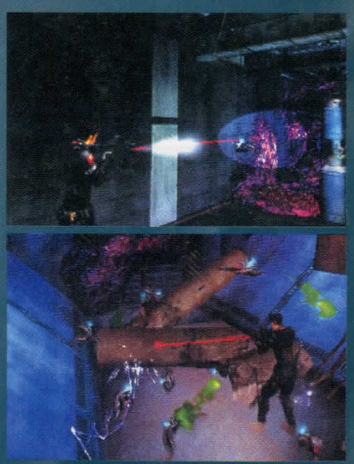
自《BIOHAZARD》取得成功後，此類混合ACT＋AVG要素的作品在市場上佔了一個重要席位。恰巧以下介紹的《EXTERMINATION》正是一款揉合了電影效果的驚悚3D ACT作品，各位ACT作品迷實在不容錯過！



故事背景 BACK STORY

時間是2005年12月24日零晨。

美國特殊偵察部隊「RED LIGHT」收到了一項緊急出擊命令，該項任務的內容提及到，位於南極大陸原來有一所聯合國秘密設施的基地；由於基地與總部方面失去聯絡已達3天之久，於是遂決定派遣「RED LIGHT」前往該地段進行調查的工作。然而，就在前往途中的當兒，接載他們的運輸機C-17E卻意外地發生了爆炸。這次運輸機引擎突然爆炸的成因未明，而且是次爆炸更令他們損失了一半的裝備。幸而在千鈞一髮間，所有隊員也可以成功逃出，其中DENNIS、ROGER及CINDY CHAN更透過排氣口潛入了基地內部，究竟有甚麼恐怖的事物等待著他們？







海兵隊特殊偵察部隊初の極地での作戦だ

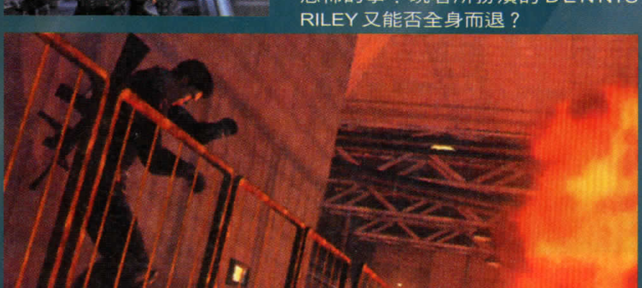
融合了電影效果的藝術結晶

近年來，業界吹起一股把電影效果融合於作品的表現手法，好處自然是將作品的表現層次跳出了「遊戲」的框框。本作自是不會例外，誠如製作人員所述，《EXTERMINATION》中玩者正扮演著「一齣動作影片的主角」。就以字面解釋而言，EXTERMINATION有著「混亂」、「恐慌」的意思，只消旁敲側擊也可想像遊戲中充滿了驚悚的元素。再者，加上PS 2的強勁處理能力，難怪廠商也將此作定位為「PANIC ACTION GAME」（恐怖電影式動作遊戲）。到底在南極的舞台上發生了甚麼恐怖的事？玩者所扮演的DENNIS RILEY又能否全身而退？

遊戲特色 FEATURE

《EXTERMINATION》的最大特色是將遊戲定位為「PANIC ACTION GAME」，玩者將演役一齣動作影畫戲的主角，一切反應動作也是以REAL TIME作計算。遊戲視點將採用《BIO HAZARD》式的第三身視點，使得玩者可以清楚得知週遭環境和角色的狀況。至於武器方面，遊戲中將有多種不同的特殊武器可供選擇，在不同配合下可更有效地消滅各種怪異生物。此外，為了進一步表達「動作」的真實性，廠商加入了多種不同動作，令玩者更可方便於進行各項行動。









遊戲4大元素 FOUR ELEMENT

PANIC

誠如廠商所云，這是一款「PANIC ACTION GAME」作品，遊戲自是充滿了驚悚(PANIC)元素。遊戲中的EVENT及動作場面交替發生，例如外型詭異陰森的怪物(見圖1)，往往出其不意地從後偷襲，對於玩者而言，相信這也夠可PANIC罷！

SHOOTING

面對一眾詭異陰森的怪物，試問赤手空拳又如何制服牠們？是以玩者必須配備各種先進的武器，始能令其消滅殆盡。遊戲中將有不同的特殊武器登場（見圖2），玩者須針對怪物的特性來選擇專門武器，到底DENNIS最終又能否逃出生天？

REGION ACTION SYSTEM

遊戲有一個名為「REGION ACTION SYSTEM」的動作系統，讓玩者可隨一己之意念造出各種不同的動作去解決難題（見圖3）。在極度可隨一己之意念的情況下，玩者只須一個按鍵及一支ANALOG STICK，便可以做出例如跑、跳等多種移動動作。

CREATURE

遊戲中，DENNIS所面對的對手，是一群不同種類的異生物，牠們可謂無處不在，包括基地內、甚至雪地中(見圖4)。有的外型仿如巨獸，身上覆蓋一層堅硬的鱗甲；有的則長得如家犬一樣，要用匕首系武器才可把其擊倒。至於牠們何以佔領了整個基地，此事解未解開謎團。









登場人物簡介 CHARACTER

DENNIS RILEY

年齡：24歲
性別：男
身高：180 cm
體重：70 kg
血型：O型

隸屬於美國海兵隊特殊偵察部隊「RED LIGHT」，階級為准尉。面容清丰冷俊，素來慣於抑制一己之情感，性情屬於外冷內熱。精通於各類不同的武器，是部隊中一名特殊作戰專家。對於被捲入恐怖的事件中，到底DENNIS又有何對策？





ROGER GRIGMAN

年齡：26歲
性別：男
身高：192 cm
體重：120kg
血型：A型

隸屬於美國海兵隊特殊偵察部隊「RED LIGHT」，階級為少尉。為DENNIS多次出生入死的隊友，其外型魁梧奇偉，但性格卻開朗詼諧，可說是部隊中的「開心果」。除了利用槍械之外，亦善於以匕首用作近身格鬥。

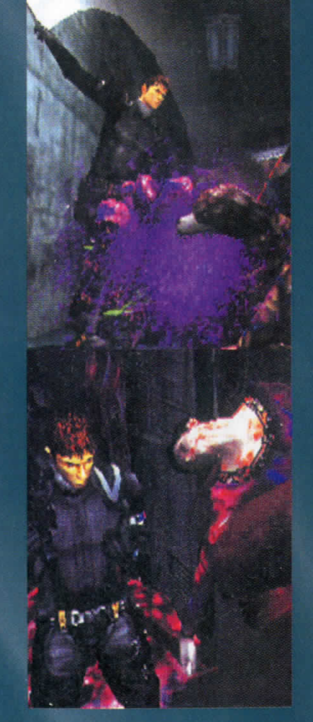


CINDY CHAN

年齡：23歲
性別：女
身高：163 cm
體重：46kg
血型：A型

隸屬於美國陸軍特防疫部隊「RED LIGHT」的細菌博士，並沒有任何軍階。與DENNIS肄業於同一大學，亦是DENNIS好友ANDRAW的戀人。唯是ANDRAW在年前一次特殊行動中意外殉職，在失意打擊下遂加入了南極陸軍基地當起研究的工作來。

















TEXT BY 足球甜醬 SAKURA KI

WORLD SOCCER ウイニングイレブン WINNING ELEVEN 5

KONAMI 一向製作的遊戲都非常出色，並且亦非常之多元化，好像現在的音樂遊戲系列便是好例子。不過如果喜歡運動遊戲的玩者，相信對於KONAMI所製作的運動遊戲都會十分鍾愛。其中足球遊戲《WINNING ELEVEN》系列更是全球大熱，除了銷量成績十分之好外，還是經常在各大型遊戲頒獎典禮中，取得很多的獎項，這一再証明遊戲是很高質數。該系列的最新作《WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5》亦已經宣佈在新世代主機PS2上登場，不知到時有多少遊戲的FANS會為此GAME而購買PS2？



萬眾期待的足球遊戲

GAME PS GAME DATA

生產商	KONAMI
價格	未定
容量	CD-ROM
記得	未定
發售日	予定3月15日

PS2/SPT/對應 DUAL STOCK

最強的畫面公開

由於機種PS2的機能比較PS高出了很多倍，因此遊戲便可以製作得更仔細。畫面理所當然地會有所提升，不過究竟會到那一個LEVEL，那先來看看已經公開的畫面。(圖一)阿根廷國家隊的合照，玩者們可以很清楚地看到巴迪斯圖達、華朗和斯蒙尼的樣子，這比前作細緻了很多倍。另外，(圖二)中可以看到製作球場並不馬虎，那些世界盃級超大型球場的壯觀，還有球迷放煙花和拋紙屑等情形，都會一一在遊戲中表現出來。





1

多姿多彩的動作

本作中29個國家的選手，都會使用真實的名稱，這令到玩者的投入感大大增加。另外，如果大家有玩過《WINNING ELEVEN》系列作品的話，都會知到遊戲中球員的動作非常細緻和像真。遊戲進行中球員的動作數量，是前作的兩倍之多，令到球員每一個動作都能細緻地表現出來。好像圖三至圖五，法國隊的主將施丹施射罰球的情況，除了他射球的動作細緻之外，排人場的巴西球員們亦會有很多不同的動作。最後，根據遊戲的開發人員高塚 新吾（圖六）和榎本 真司（圖七）表示，遊戲追求進化是理所當然的事，因為他們也希望得到更高的成果。



2



6 7



3



4



5



新世紀3D動作遊戲快將於PS2上登場！

喜歡動作遊戲的PS2機主留意了！在《GUN HEARTS》這套作品中玩者有機會一嘗成為未來世界特種部隊的滋味。在充滿了恐怖份子、兇悍犯罪者甚至是異型怪物的未來都市中，玩者要靠著自己血肉之軀和各式武器去完成任務！除了動作遊戲的部份外，在關卡和關卡之間遊戲還會插入CG MOVIE，說明故事的最新發展。



TEXT：時雨

GAME DATA

發售商：	IDEA FACTORY
售價：	5800 日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	未定
發售日：	4 月發售預定

PS2／ACT／1P

充滿CYBERPUNK味的立體動作遊戲

在新世紀，世界經濟和秩序已經崩潰……

時代是某個新世紀的初頭，由於世上唯一一個超級大國的崩潰，導致整個地球的經濟出現了無可挽救的傷害。都市的失去了以前的秩序和豐盛，取而代之的是由暴徒、恐怖份子和細菌武器控制的世界，許多人也因此失去了寶貴的生命……為了阻止情況繼續惡化下去，先進國家的首腦們設立了一個特殊治安維持組織——「Sleeping Sheep」，專門負責用「以暴易暴」的方式清除犯罪份子。而主角「GUN HEARTS」就是這個組織的成員之一。





真名：已經刪除
年齡：二十多歲前半
CODENAME：GUN HEARTS

本遊戲的主角（玩者可以自己選擇性別）。在約十年前，他／她曾被某暗殺部隊捉走，並進行過七年的暗殺術訓練。後來雖然曾在戰場上立下不少功積，但卻突然失了蹤影，於兩年後才被組織尋回，經過再度訓練後成為了「Sleeping Sheep」的合適人選。

被敵人重重包圍 最可靠的就只有自己！

經過了「Sleeping Sheep」地獄式的特殊訓練，主角所擁有的最強武器，就是他（她）的肉體本身！不論遇到任何敵人，主角都可以憑最基本的拳腳攻擊將之擊倒。而且當其中一名敵人被打至「吹飛」時，周圍其他敵人也會被他所牽連，產生像骨牌般的連鎖效應全數倒地，非常爽快！至於玩者可使用的招式，會根據主角的性別而有所不同。



◆一邊加速一邊使出強烈的右勾拳，將面前的敵人一併擊們



◆高速的回旋踢解除敵人的包圍！

使用各式各樣的武器 將敵人一網打盡！

當然，玩者身為特種部隊成員，自然對各種武器的使用非常熟悉。武器之攻擊力比拳腳功夫高，又可以一次過擊倒大量敵人，在被敵人包圍時最能發揮效用，因此一見到手持武器的敵人時，便應該第一時間將之擊倒，奪走他的武器！



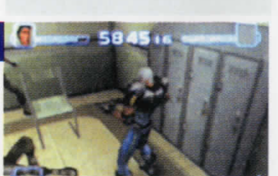
步槍

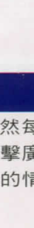
步槍擁有超強破壞力，但卻無法進行連射。幸好開槍後的硬直較短，因此能夠一面射擊一面移動，可說是相當易用的武器之一。



重型火槍

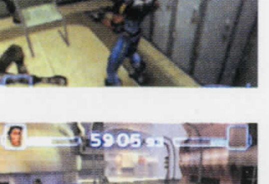
可以連射而且攻擊力絕大的武器，面對普通「雜魚」時能發揮極大作用。不過在發射後的硬直卻相當長，不適合機動作戰。





輕機槍

連射力最高的輕機槍。雖然每發子彈的威力有限，但卻可以攻擊廣範圍的敵人，在有大量敵人出現的情況下非常有效。







GAME PS GAME DATA

發售商：	SUNSOFT
售價：	2800 日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	未定
發售日：	2001 年春預定

PS／ETC

TEXT：時雨

MEMORIAL SEIRES SUNSOFT VOL 1

一套會令你洩露年齡秘密的遊戲！

看到這頁的遊戲畫面時，有沒有令你產生找回家中那台陳年紅白機的衝動（笑）？不用心急，因為很快大家就能在 PS 上再溫它們！今次 SUNSOFT 的《MEMORIAL SEIRES》第一彈，將會令時間返回十多年前，為大家帶來五套紅白機的昔日名作。相信當年玩過它們的朋友一定會覺得極之懷念！





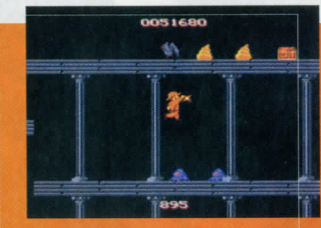




亞特蘭提斯之謎

85 年 4 月 17 日發售
4900 日圓

為了找尋在亞特蘭提斯失蹤的師父，主角亞溫決定出發到外面的世界冒險！這套作品是典型的橫向捲軸遊戲，玩者要利用小型的炸彈作武器，一邊將途中出現的敵人消滅一邊前進。遊戲共有100大關，當中包括了洞穴、廢墟、黑洞等各式各樣的場景，如何在當中找出隱藏寶物和跳關的門便是本遊戲最大的挑戰！



◆除了用炸彈消滅敵人之外，有時也要用跳躍來避開他們

一揆

85 年 11 月 28 日發售
4900 日圓

「一揆」在日文中的意思是「農民造反」，玩者在遊戲中控制的正是江戶時代的一介農民，而目標是要打倒坐享農民成果的貪官污吏！作為農民，玩者手上的武器就只有鐮刀……拿著它面對敵人的忍者部隊，玩者會有勝算嗎？



◆玩者的鐮刀除了攻擊，還可以用來阻擋敵人的武器

超級阿拉伯人

85 年 7 月 25 日發售
4500 日圓

古代波斯王國的王子為了救出被大魔王捉走的公主而拚命作戰！本遊戲是以關卡的形式進行，玩者只要取得每關內所有寫著英文字母的壺便能過關。如能順著畫面上顯示的英文字之串法來取得那些壺，更能得到 5000 分獎分！





◆ 王子的攻擊只有腳踢一招，如能消滅三個敵人，他就會成為「超級阿拉伯人」！

東海道五十三次

86 年 7 月 3 日發售
4900 日圓

在這套橫向動作遊戲中，玩者要控制煙花工匠寬太由京都出發，沿著日本著名的東海道前往江戶和戀人見面。不過途中會有邪惡的商人想搶走寬太身上的「新型煙花製作法」捲軸，玩者要利用寬太身上的炮仗來將敵人擊退！遊戲共有53關，而且難易度也偏高，你能否將它們全部完成？



◆敵人會追著玩者追到天腳底，巧妙地避開他們吧！

瑪杜拉之翼

86年12月18日發售
4900 日圓

為了取回被惡魔化身達魯多斯奪走的瑪杜拉之翼，玩者要控制勇者露絲亞將他擊敗！遊戲本身是套以劍和魔法為題材的動作作品，玩者只要在每關中取回失去的水晶便能過關。不過當中也加入了少許 RPG 的要素。



◆ 當年 SUNSOFT 的傑作之一，全 16 關



TEXT：時雨

《轉轉圈圈》是一套可以讓玩者輕鬆學習駕車技術和禮貌的模擬遊戲。雖然玩完這遊戲大家也不可以去駕駛真車（那當然了），但作為認識日本交通規則的途徑之一，又或者純粹當它是套得意鬼馬的冒險遊戲來享受也很不錯！



發售商：	HUDSON
售價：	未定
容量：	CD-ROM
記億：	未定
發售日：	2001 年春預定

PS／SLG

遵守老師的指示安全駕駛

遊戲中的課程共有15項，由汽車最基本操作辦法，到向後退的技巧、在斜路的行車方法等，全都和真實學車的步驟非常相似。如果玩者在當中犯了太多錯誤，便會和實際的考試般「肥佬」，即是GAMEOVER！另外如果玩者不能在背景音樂播完之前完成試驗，也會因為TIMEOVER而不合格！因此大家的行動一定要準確而且迅速！





和老師之間的對話也是非常重要的！

在課堂以外，遊戲也準備了許多EVENT等待玩者去發掘。玩者在這些事件中的行動和談話，對遊戲的進行和老師對你的印象分也會有所影響。說不定大家還可以和女性的教車老師談戀愛呢！（《心×回憶》學車版？！）



學車步驟逐格捉

1. 上車前先複習一下

所有課程都是以老師的堂上指導開始的，先在這裡記清楚本課的目的和技巧，在正式實習時才不會手忙腳亂。



2. 依照畫面上出現的操作指示

在駕駛的途中，畫面上會顯示出玩者應該按的掣，教師也會口頭告訴你下一個步驟。千萬不要搞錯，否則炒車的話無人幫到你！



3. 基本技巧不要忘記

一些以前學過的駕車基本技巧，在之後每一次實習也要做到足，好像在轉彎的時候必須先打燈向其他車輛示意，否則便會被扣分！另外玩者也要緊守速度上限等規定，不可鬆懈。



STORY

為了可以和女友享受遊車河的樂趣，本遊戲的主角若葉MARK下了決心要考取車牌。不過由於學車並不便宜，若葉於是選擇到了某所學費超級低廉，但位置也超級偏僻（孤島！）的駕駛學院學習。不過在這駕駛學院內的不論是學生還是老師大都是怪人……到底若葉能否如願以償呢？



MISSION
26歲的學院女教師，原本為OL。為人好勝（尤其是對男人時），評分的標準也較苛刻。



MIRROR
22歲。是第一位教導若葉的教師。即使玩者犯了些小錯誤，她也會細心地指示你去更正。



若葉MARK
為了和女友開開心心遊車河而來到這孤島學車的主角。

CLUTCH
若葉的女友。當她聽到若葉說想學車時，她好像另外有些計劃……？

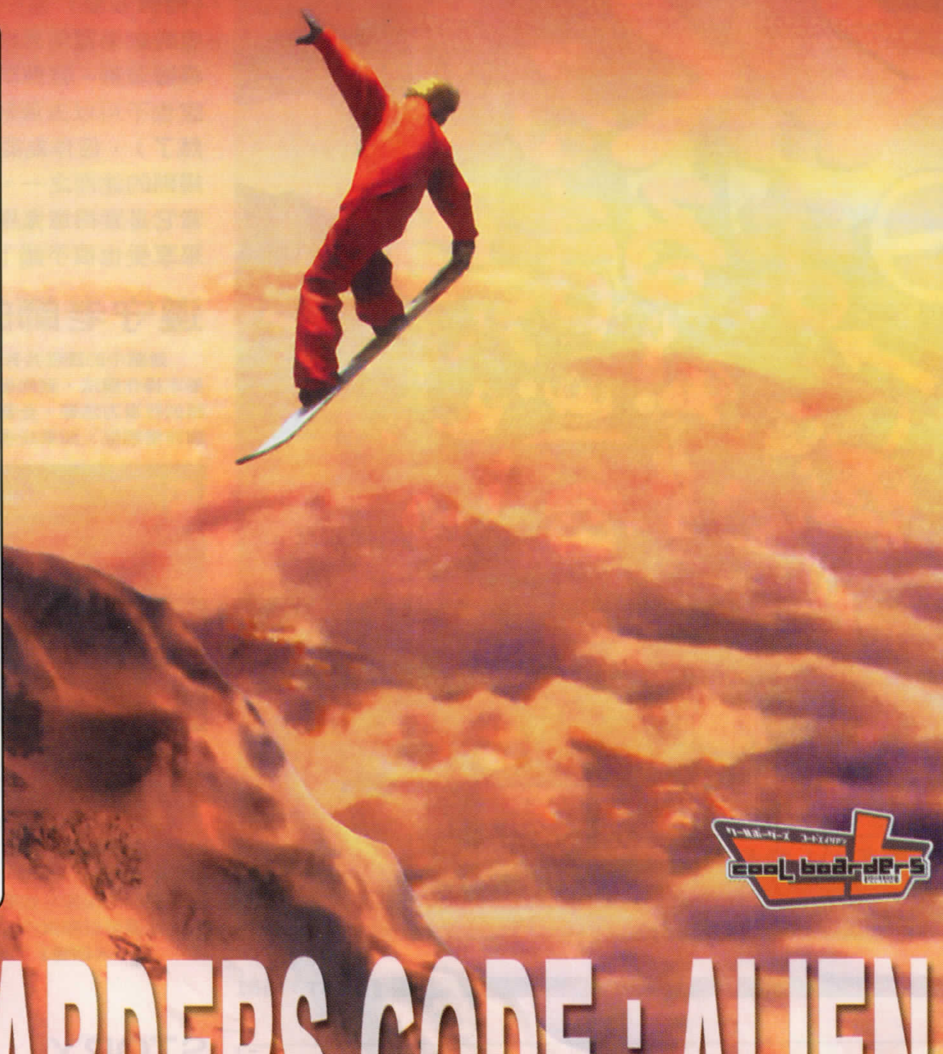


WIPER
年齡不詳。看樣子已知它不是地球人，但卻是學院的教車老師之一。由於它說話時只會說單字，和它溝通有一定的困難……

若說《COOL BOARDERS》是3D滑雪遊戲的鼻祖，相信一點也不為過。自第一作推出以來，《COOL BOARDERS》系列一直也是PS的皇牌滑雪遊戲，箇中的速度感及爽快感，實非筆墨所能形容。現在，其最新遊戲舞台更由原來的PS移師至PS 2上，透過新主機的強勁功能，遊戲到底進化至甚麼地步？現在，我們將一起進入PS 2版《COOL BOARDERS CODE：ALIEN》的世界，ARE YOU OKAY？


◆家用版最強滑雪遊戲


◆齊來感受妙不可言的滑雪快感



COOL BOARDERS CODE：ALIEN

I GONNA GET THE TRICK !

GAME PS GAME DATA

售價	6800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	361KB
發售日	發售中 (2000年12月21日)
遊戲類型	SPT

生產商：UEP SYSTEMS

TEXT：IKI

新一集，新特色

今集的遊戲舞台一躍移師至PS 2，除了畫面質素大為提升外(←這個當然)，遊戲模式亦可算是賣點之一，本作大致分為「EXTREME」、「TRICK」、「TRICK MASTER」、「SNOW BOARDING COMBINED」及「LICENSE」五種。EXTREME為最基本的模式，主要挑戰玩者於有限體力內完成賽道，可作2P對戰。TRICK純綷考驗玩者的花式技巧，亦可作2P對戰。TRICK MASTER有點像TRAINING MODE，主要分為1～3 STEP，STEP 1主要訓練一些基本GRAB TRICK，STEP 2則集中訓練SPIN（迴旋跳）的技巧；而STEP 3就是把前兩者混合，玩者只消依著葫蘆輸入指令便可。

SNOW BOARDING COMBINED可說是混合了EXTREME與TRICK的特色，遊戲分TRICK SESSION及SPEED SESSION兩部份，前者考驗玩者的花式技巧，SPEED SESSION是8人競賽模式，並根據適才TRICK的得分來決定各人起始的位置。LICENSE是本作靈魂所在，遊戲中分7個等級，難度亦會層層遞增；透過完成不同等級的難度，玩者更可取得各種隱藏賽道或隱藏模式。又，玩者若從LICENSE中取得SILVER的等級，就有可能於TRICK MASTER中挑戰MASTER的難度，各位可要努力啊！



◆今集EXTREME中取消了時間限制



◆TRICK MASTER有點像TRAINING MODE ◆LICENSE的難度亦會隨等級層層遞增



落場前的準備

看過先前的介紹，各位是否有點技癢？是否想立即落場一顯身手？所謂「知己知彼」，落場前當然先要對各項操作、花式技巧、以及滑雪橇特性等有所認識，以下，我們將就操作方法、人物特性、及花式技巧等作一詳細說明，希望各位能在出場前對遊戲各部份均有充份的了解。

基本操作方法



1

地上滑行時

按鈕	效果
△掣	RAIL SLIDE，泛用於物件上滑行（如枯木）
○掣	蹲下身子，雙手抓緊滑雪橇，可增加最高速度（見圖1）
□掣+←或→	DRIFT TURN，用作轉急彎
╳掣	按著為蹲下身子，放開則是跳躍，若緊按時+←或→更可作SPIN
R1 掣	擋格，不但能防止被障礙物撞倒，更可把它們破壞
R2 掣+←或→	STANCE CHANGE，即改變腳踏重心腳的方向
方向掣	按左右決定角色移動方向
ANLOGN 掣	按左右決定角色移動方向，上下改變人物重心的前傾後移
SELECT 掣	改變視點



2

跳躍／空中時

按鈕	效果
方向掣	改變滑雪橇重心的前傾後移或左右傾度
○掣	空中著地前一瞬平衡身體（見圖2）
R1 掣	GRAB（強／弱）
R2 掣	GRAB（強／弱）
L1 掣	強 GRAB（普通手掣場合）
SELECT 掣	改變視點



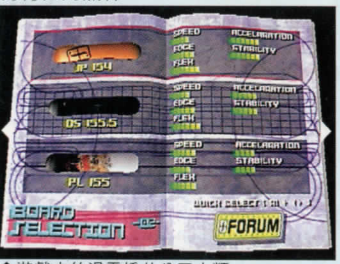
3

準備起跳時（緊按╳掣時）

按鈕	效果
↑掣	縱迴旋／前方翻斛（FLIP）
↓掣	後方縱迴旋／後方翻斛（BACK FLIP）（見圖3）
→掣	右迴旋
←掣	左迴旋
↗掣	FLIP ＋右迴旋
↖掣	FLIP ＋左迴旋
↘掣	BACK FLIP ＋右迴旋
↙掣	BACK FLIP ＋左迴旋
╳掣	跳躍
R1 掣	蹲下（CANCEL 準備起跳的動作）
R2 掣	蹲下移動
L2 掣	蹲下移動
SELECT 掣	改變視點

滑雪橇的選擇

遊戲中的滑雪橇共分三大類滑雪橇：平衡型、加速重視型及重視穩定型，每一類又有三塊性能各異的滑雪橇，故遊戲合共九塊的滑雪橇（不連隱藏雪橇）。當中重視穩定型的滑雪橇普遍有較穩定的入彎性能，亦較易控制。加速重視型則剛好相反，屬於速度型，優點是高速度，但相對代價是較難操控（←特別是入彎）。而平衡型則是揉合了前兩者的優點特性，好處適合每個角色，但同時亦不能互相「取長補短」，彌補角色本身能力上的缺陷。以下，則開始解釋滑雪橇與人物特性的關係。



◆遊戲中的滑雪橇共分三大類

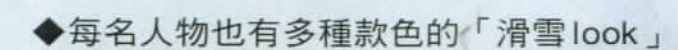
人物特性

基本上，人物的能力可分為JUMP、TECHNIQUE、POWER、BALANCE、QUICKKNESS、BOARD CTRL、MAXSPEED 七方面，這些能力與滑雪橇種類有很密切關係，比方說，角色本身擁有很高的速度，假若配上同樣是速度型的滑雪橇，無容置疑角色在速度上佔了絕對優勢，然而在操控上則變得更為困難，故通常也會以速度型人物配合穩定性能高的滑雪橇，好處是能互相「取長補短」，彌補角色本身能力上的缺陷（←保持高速度，改善入彎性能）。



◆每個人物也有不同能力





◆每名人物也有多種款色的「滑雪look」

◆選定喜愛的人物





跳躍技巧

遊戲中玩者須在限定體力內走畢全程始算完成該條賽道，途中玩者會遇上一些跳台（TRICK AREA），這時玩者只須按跳躍掣便能躍上半空，之後再按R1／R2掣配合不同方向按鈕，便能造出各種花式技巧。（詳見下表*）透過這些花式技巧玩者是可以取得一定的「分數」，同時這些花式是可以組成一連串的「TRICK COMBO」，在空中表演一連串的花式組合，留意每名角色均有其獨特花式，詳細請在LICENSE 的PAUSE MENU 中參閱COMMAND 一欄。



◆造出令人目眩神馳的TRICK COMBO 罷！



◆←→＋R1R2（弱）為所有角色的SP GRAB

花式技巧操作一覽表(I)

招式	指令
SHIFTY	R1／R2（弱）
FRONT SIDDE GRAB	↑＋R1（弱）
NUCLEAR	↑＋R1（弱）
NOSE GRAB	↑＋R2（弱）
TAIL GRAB	↓＋R1（弱）
SEATBELT	↓＋R2（弱）
INDY	→＋R1（弱）
MUTE	→＋R2（弱）
ROAST BEEF	←＋R1（弱）
STALE FISH	←＋R1（弱）
LIEN AIR	←＋R2（弱）
MELANCYHORY	←＋R2（弱）
METHOD	←＋R2（弱）
STALE MASKY	←＋R2（弱）
CROSS HAND ROCKET	←→＋R1R2（弱）
ONE FOOT	←→＋R1R2（弱）
SHUFFLE	R1／R2（強）
CRAIL AIR	↑＋R1（強）

花式技巧操作一覽表(II)

招式	指令
NUCLEAR TWIST	↑＋R1（強）
MOSQUITO AIR	↑＋R2（強）
ROCKET AIR	↑＋R2（強）
TAIL SHIFT	↓＋R1（強）
TAIL NOSEPOKE	↓＋R1（強）
SEAT BELT STIFFY	↓＋R2（強）
INDY NOSEBONE	→＋R1（強）
INDY STIFFY	→＋R1（強）
INDY STINKY	→＋R1（強）
MUTE STIFFY	→＋R2（強）
SLOB AIR	→＋R2（強）
JAPAN AIR	→＋R2（強）
CHICKEN SALAD	←＋R1（強）
STALE FISH TWEAK	←＋R1（強）
TWEAK	←＋R2（強）
JESSY	←＋R2（強）
CROSS BONE METHOD	←＋R2（強）
MASKY TALEPOKE	←＋R2（強）



不容小覷的LICENSE 模式

LICENSE 是本作新增的模式，遊戲中分7個等級，每個等級均有8個任務。玩者須在限時內達成其過版條件，始可算正式過版，亦可說是訓練表演花式的最佳場所。若能在LICENSE 內取得較高級的牌照，更隨時可於「EXTREME」模式取得新賽道。



◆LICENSE 的難度不容小覷

LICENSE 的等級流程圖

SEMI BRONZE
▼
BRONZE
▼
SEMI SILVER
▼
SILVER
▼
SEMI GOLD
▼
GOLD
▼
PLATINUM



LICENSE 任務簡介
SEMI BRONZE

NO.2

過版條件：取得賽道上所有紅色標記，並於限時內到達終點

攻略要點：難度只在於小雪丘上第6組紅色標記，特別在於跳躍後著地的一瞬，留意按◯掣幫助平衡身體，若然斜倒了便很易因時間流逝而輸掉。又，各位可藉此處熟習一下DRIFT TURN的技巧。



◆雪丘上第6組紅色標記是取勝關鍵

NO.7

過版條件：取得賽道上所有紅色及C字標記，並於限時內到達終點

攻略要點：甫開始時須跳躍才可取得第1組紅色標記，留意落地的體勢（按◯掣）。之後第5組及第8組紅色標記分別置於雪台和岩丘上，前者務須留意起跳速度不可太快，否則很易跌落了雪台下；至於後者則要保持均速，否則會不夠力衝上岩丘。至於其餘的C字標記也很易，只要蹲下（按◯掣）便能取得。



◆留意開始時落地的體勢

BRONZE

NO.4

過版條件：取得賽道上所有紅色及TRICK標記，並於限時內到達終點

攻略要點：這版看似容易，其實卻不盡其然。若說穿了難度只在於兩個TRICK位，它要求的SPIN 360度，其操作十分簡單：緊按╳掣＋←或→掣，只要迴旋達360度便可放手起跳。只要留意起跳速度不可太快，並不忘在著地一瞬平衡身體，此版其實是很易渡過的。



◆留意起跳速度不可太快



◆著地一瞬不忘按◯掣平衡身體

NO.8

過版條件：於40秒限時內到達終點

攻略要點：純粹是速度的競賽，玩者可於地上滑行時按◯掣矮身，以增加自身的最高速度。其中在中段的雪道（彎路）上更可從右旁樹林往下衝（跳），只要按◯掣確保平衡身體不致斜倒，這是可省回不少時間的。至於未段的大雪道，玩者只要一直按◯掣保持均速，便可很快到達終點。



◆在中段的雪道上可從右旁樹林往下跳

SEMI SILVER

NO.2

過版條件：取得賽道上所有紅色及C字標記，並於限時內到達終點

攻略要點：此版的難度全在於枯木上3組紅色標記，玩者若要通過它們，基本上有2種法則：一是直接在枯木上行走，唯是要留意行走時須成一直線，不然便會掉了下來；其二則是以RAIL SLIDE（△掣）在枯木上滑行，不過時間的配合卻是一個問題。

NO.8

過版條件：於60秒限時內到達終點

攻略要點：又是一場速度的競賽，玩者可於開始時立即往右方走，從崖上躍下去別有一番洞天。留意在著地前要按◯掣確保平衡身體不致斜倒，之後滑行過一段敞大的公路，這時要一直按◯掣保持均速，因為此版在時間上看似充裕，但實際上是不夠時間的。



◆從崖上躍下去別有一番洞天

SILVER

NO.1

過版條件：取得賽道上所有紅色及B字標記標記，並於限時內到達終點

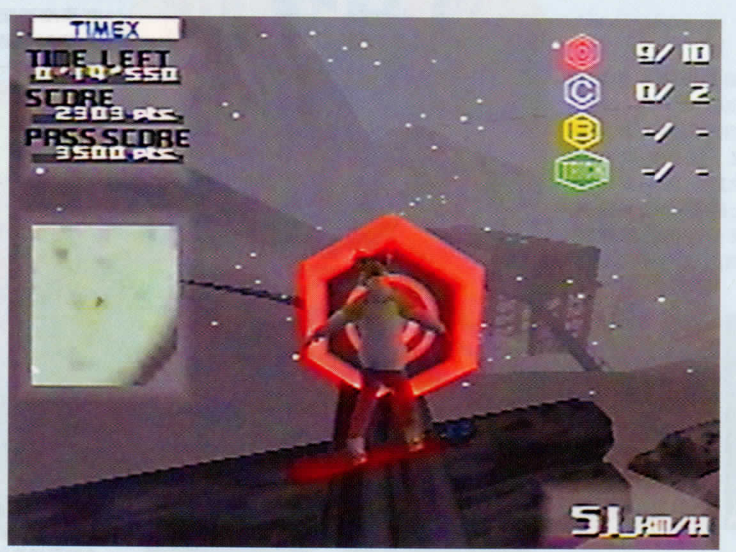
攻略要點：此版的難度同樣在於枯木上3組紅色標記，但由於此版的移動速度夠高，故玩者可以RAIL SLIDE應付，只要滑行至枯木時按△掣便可輕易通過。另外，其餘的B字標記也很易，只要擋格（按R1掣）便能取得。



◆B字標記要以擋格才能取得



◆以RAIL SLIDE可輕易取得枯木上的紅色標記



◆由於滑行速度較慢，故RAIL SLIDE也須要一定技術





EXTREME 模式首 6 條賽道解說

在EXTREME 模式中，基本上共五條賽道，誠如先前所說，由於取消了時間限制，故玩者必須在有限體力內走畢全程始算完成該條賽道；每條賽道均有不同特色，而且箇中景色亦會隨日夜變化而有所不同。由於篇幅所限，以下則會集中介紹首五條賽道的攻略要點。

SNOW RESORT TRIP

出現條件：無

攻略要點：遊戲中第一條賽道，由於在雪山上進行，故賽道也不致「九曲十三彎」，玩者最重要是儘快熟習各種花式技巧的操作，賽道中段儘有不少障礙物，玩者亦理應可容避過，末段的跳台更是取分的關鍵。基本上，此版的難易度偏低，各位玩者也可籍此作為習各項操作的場所。


◆玩者必須儘快熟習各種操作技巧


◆末段的跳台是取分關鍵

BREATH OF FOREST

出現條件：無

攻略要點：一版在森林中進行的賽事，開始後不久便會進入森林地帶。由於傾斜度不少，速度比想像中快上很多，故玩者應儘量保持中線位置，否則便會很易失控撞向樹林。中段段的雪道(灣路)上更可從右旁樹林往下衝（跳），這是可省回不少時間的。尤其末段從山崖躍下去時，只要按○掣確保平衡身體不致絆倒，基本上要走畢全程是不難的。



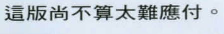
◆在森林中進行的一版


◆末段從山崖躍下去

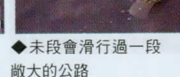
OUT OF BOUNDS

出現條件：無

攻略要點：整體山路看來平坦的賽道，由於賽道依山狹而行，導致跳躍點也較低，是以要造出TRICK COMBO的難度亦相對提高，此特點在中段的鐵網路更為明顯。又，由於路面狹窄的關係，故留意扭彎時不宜太盡，否則便會很易失控招致損傷。末段從崖上躍下去後，會滑行過一段敞大的公路，這時要一直按○掣保持均速。基本上，只要小心幾個山崖的跳躍位，這版尚不算太難應付。



◆中段的鐵網路是此版的難關之一


◆末段會滑行過一段敞大的公路

MOTHER NATURE

出現條件：無

攻略要點：在夜間山上可看到極光的一版，賽道的長度比起過往的更是有過之而無不及，加上路面起伏不定，賽道中又不乏急彎，故扭彎技術亦不容忽視。在中段的瀑布前，請盡量往右走，不然很易便會掉下山崖。此外，各位亦須留意不要被路上的枯木絆倒。最後，由於末段的河川是連接著瀑布的，故來到河川前請盡量往左走，不然便會從瀑布掉下去。（在河川上可用RAIL SLIDE 滑過那些枯木）


◆在夜間可看到極光


◆末段有一條「木隧道」

LINE SCAPE CANYON

出現條件：無

攻略要點：此版的特點相信也是那些巨大水管罷！賽道的傾斜面不太，初段要注意的地方僅是那個須穿過木欄的入口，與及在樹林一段路儘量保持中線位置而已；唯是到了中段，由於在TRICK位置下面往往也佈滿了縱橫交錯的巨大水管，故玩者在起跳前也多加留意著地的角度與體勢，以避免絆倒了而弄損自己。


◆穿過木欄的入口便另有洞天


◆留意避過那些巨大水管

ROLLING STONE

出現條件：完成LICENSE 的SEMI SILVER

攻略要點：隱藏賽道之一，由於此版在黃昏進行，加上路面極奇起伏不定，跳躍後絆倒的機會亦隨之大增。基本上除了盡量留意著地前確保平衡身體外，實在再沒甚麼心得可言，故來到這版玩者只有靠自己的反射神經去征服這一版罷！（←能進入這版相信閣下也有一定技術的）



◆路面極奇起伏不定的一版

探險者隨風

探しに行こうよ™



去探險吧

呼朋喚友去探險

我們的社會一直奉行著「時間就是金錢」這個宗旨，每個人都踏著急速的腳步，從沒心力留意身邊的一草一木，也許美好的事物就這樣被錯過，而且人與人之間只有爾虞我詐，友誼於空氣中消失得無影無蹤。這真的是真正的自己嗎，還是真正的自己，正在心底某處沈睡中？

找尋真正的寶物

10 歲少年的夢想會是什麼？玩具？零食？其實是一個看似微不足道，但卻難以達到的夢想－找尋「傳說之地」。為了達到夢想，少年於街道上跟不同的人聊天，希望他們成為同伴，一起找尋傳說中的樂土，但在尋尋覓覓之中，少年終於發現他想要的並不是什麼樂土，只是一段真心的友誼，「朋友」在他的心目中，就已經代表了真正的樂園⋯





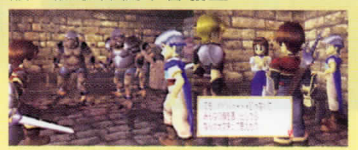
難得的朋友

在街道上慢慢走著，認識不同的人，跟他們聊天，看看誰適合當同伴。好了，找到同伴後可跟街上其他人聊聊天，收集有用的情報，從中決定自己的目標。目標決定好，亦選擇了同行的同伴，冒險正式展開！當目標達成後，又可以再次跟路人們聊天，藉以為自己決定一個新的目標。



友情真偉大

講述了友情值的提升方法，是時候介紹它的用處了。友情值高除了可令同伴的態度變得友善外，戰鬥時同伴亦會有比較好的表現，不過最緊要的是，遊戲中很多事件都要有足夠的友情值才會發生，因為這些事件都是跟同伴有關，但如若跟事件有關的同伴友情值不夠高的話，該事件便不會發生。



強大的友情力量

玩者於遊戲中認識到的同伴，全都有不同的能力值，擅長的攻擊方法也不相同，有些使用劍術攻擊會比較好，有些則比較擅長魔法攻擊，各位要因著各人的能力值，好好編排戰鬥時的陣勢。例如把擅長劍術的同伴分配在比較前的地方，而可作遠距離攻擊如魔法攻擊的同伴當然就是放在後方啦！戰鬥的時候每個角色都會有兩條能量柱，左邊的一條是生命值，變成零後將不能再戰鬥，右邊的一條是FS值，每次使用劍技或魔法都需使用。







從朋友變知己？

主角跟朋友們之間擁有一個「友情值」，要提升友情值有三種方法，第一種是於事件快要完成的時間，把工作交給其中一個同伴，當工作完成後，該同伴的友值會大大提升；而第二種則是把玩者把目的事件完成後，跟主角一起完成事件的同伴會提升友情值，不過提升得比較少；最後一種就是戰鬥，跟主角一同戰鬥的所有同伴都會提升友情值，是一個不錯的提升方法。







TEXT BY SAKURA KI



WIN BACK

做個英俊厲害的特工

光榮曾經在N64上推出過的名作，現在再在PS2中登場。由於PS2的機能比N64高很多，因此完全移植是絕對沒有問題。雖然此作是個移植作品，可是由於遊戲的質數非常之高，所以如果沒有玩過此作的玩者，絕對不能錯過這個好作品，就讓筆者帶領大家進入特工的世界。

恐怖份子CRYING LIONS

宇宙開發中心突然被一些人利用裡應外合的方法攻佔，他們使用高能量的雷射光擊中，把開發中心一瞬間化為灰燼。就在國防部調查的時候收到一盒錄影帶，是一個稱為「CRYING LIONS」的組織寄來。他們的領導人HENNETH COLEMAN向國防部要脅，從他們的祖國渣羅亞滋亞撤軍和承認那侵略的行為，並且在日後並能干預渣羅亞滋亞和國際的內政。國防部知道事態嚴重，於是便決定派出特種部隊S.C.A.T.(STRATEGIC COVERT ACTIONS TEAM)去解決。主角便是其中一個成員──JEAN-LUC COUGAR，因為出動的飛機被炸毀，於是便要一邊獨自進行任務，一邊找回失散了的同伴。

各式各樣的模式

遊戲除了故事模式之外，還會有其他的模式。例如與朋友一起對戰的VS模式，玩者如可接駁分線器的話，還可以四人同時對戰。另外，如果各下是初玩者的話，便可以使用TRAINING MODE來進行練習。就算玩者不懂日文，也可以從設定中把字幕和配音選擇英文，令投入感大大增加不少。

控制方法

△掣	鎖著敵人
×掣	補充子彈
□掣	攻擊或射擊
○掣	武器轉換
左STICK	角式移動
L1 掣	蹲著
R1 掣	舉槍
L2/R2 掣	轉動視點
十字掣	按下便設置C4爆彈，再按下便會引爆

特攻的基本技巧

玩者在攻擊之前，首先要利用△掣把敵人LOCK著，因為這會增加槍擊的命中率。當敵人中了第一槍之後，動作會變得遲緩，玩者應該乘勝追擊。最佳的攻擊方法當然是繞到敵人後面，但很多時也不能做到。不過玩者仍要充分利用地人，例如玩者可以靠近牆邊按□掣，按R1主角便會跳出來攻擊敵人，馬上放手便會跳回牆邊，玩者只要熟習後便會覺得很好用。另外，玩者要多些打破一些木箱等障礙物，有時會有一些武器或急救箱在裡面。不過還要留意一些會有爆炸效果的箱和筒。

GAME PS GAME DATA

售價	6800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	120KB
發售日	發售中
遊戲類型	ACT

生產商：KOEI

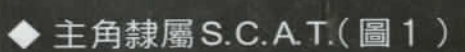


圖1


圖2


圖3


圖4


圖5



圖6



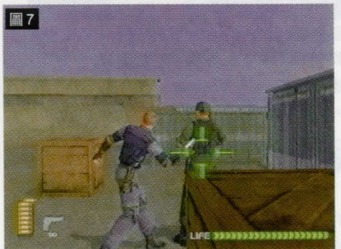
圖7


圖8


圖9

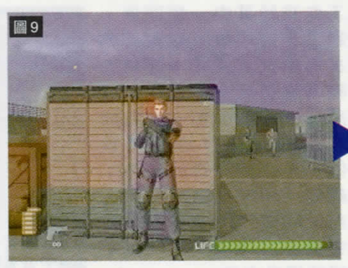


圖10


圖11


圖12


- 主角隸屬S.C.A.T.(圖1)
- 恐怖份子的頭領(圖2)
- 玩者要熟識武器的性能(圖3)
- 按START可以看地圖(圖4)
- 不懂日文的人可轉換英文(圖5)
- 在練習模式中熟習操作(圖6)
- 盡量做到不驚動敵人(圖7)
- 打爆木箱可取得ITEM (圖8)
- 背著牆伺機(圖9)
- 跳出去立即攻擊敵人 (圖10)
- 不會爆炸的木箱(圖11)
- 會爆炸的箱(圖12)
- 汽油罐 (圖13)





BY 河東獅隨風

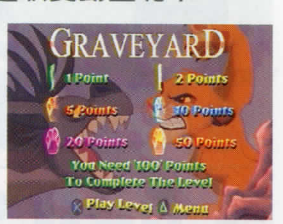
GAME PS GAME DATA

發售商	ACTIVISION
售價	美版
容量	CD-ROM
記憶	1 BLOCK
發售日	發售中

PS/ACT

卡通片一直是小孩子的精神食糧，尤其是動畫的電影，因為小孩子總是沒太多機會進入戲院嘛！《獅子王》正是數年前的電影，相信不少喜歡看動畫電影的讀者也有看過吧？若果想重溫一下《獅子王》，不妨試試此作吧，除了可以控制小獅子辛巴於遊戲中玩過痛快，還能順道欣賞動畫呢！

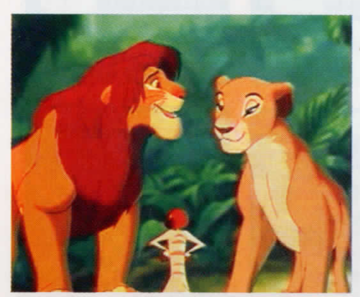
玩遊戲，看動畫





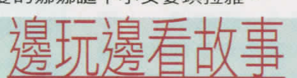






故事重溫

故事由小獅子辛巴的誕生正式開始…本來小辛巴一直跟父母快樂地生活，但由於獅子王木法沙的弟弟刀疤常常覬覦著王位，而辛巴亦由於年紀尚小、不懂人間險惡，因此闖下了不能補救的大禍－木法沙為了救他而掉下山崖，辛巴亦因為內疚而離開家園。幸好辛巴不算孤獨，不但認識了新朋友丁滿及彭彭，長大後還重遇好友娜娜。最後，辛巴在「爸爸」及各人的鼓勵下打敗刀疤搶回王位，還跟心愛的娜娜誕下小女嬰琪拉雅。



邊玩邊看故事

遊戲一共分成多個章節，每個章節開始時會先出現一段動畫，講述該章的情節，基本上該段動畫是由電影中抽出來的，因此玩者除了可以藉遊戲來了解《獅子王》的內容之外，喜歡此作品的朋友也可以藉此來重溫它，回味一下小時候看這套作品的心情。不過最可惜的是每段動畫只有一小部份，未看過的朋友還是去買一套完整的慢慢看吧！



小小MINI GAME

玩累了嗎？可以到另一個模式玩玩小遊戲呢，雖然當中的小遊戲全都是故事模式中加插的小遊戲。不過剛開始該模式只有一個小遊戲，若玩者想要其他小遊戲的話則需要購買，因為玩者在故事模式中有機會得到一些類似松果的物體，玩者可以拿它們到小遊戲模式換取小遊戲，當然越好玩的小遊戲，價錢亦會越貴啦！



收集金幣

於每一個關卡中，玩者除了要避開當中的阻礙，還要收集不同顏色的金幣，這些金錢代表是不同的數值，玩者至少要收集到數值100的金幣才可以過關。另外在每關的過關條件也不盡相同，有些只要到達終點便可，但有些則要把敵人的boss擊倒才算完成，玩者可以於遊戲開始時先觀看說明。到遊戲完成後會有一個完成度，若玩者不滿意該完成度，可以回開始畫面選擇該章重新再玩。

小心辛巴的生命值！

辛巴在遊戲中是玩者使用的角色，他將有一個生命值，當受到攻擊時生命值會減少，而生命值至零時辛巴便會失去一條生命，不過只要玩者拾到食物就可以略為補充生命值。另外，版圖上將會有很多陷阱，例如是山崖，若玩者不幸誤中這些陷阱，將會失去一條生命值，要小心呢！辛巴遇到敵人的話，可以選擇避開或是攻擊，攻擊方法通常是跳起攻擊或是滾動身體攻擊。



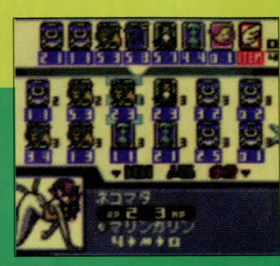




BY 隨風





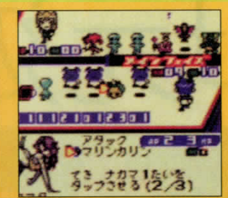


GBC/TAB
發售商：ENTERBRAIN
發售日：預定春季
售價：預定5200日圓
期待度：☆☆☆☆

真.女神轉生 TRADING CARD

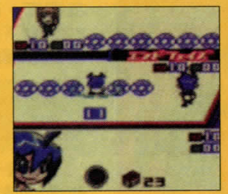
CARD SUMMONER 仲魔全變成咭牌！



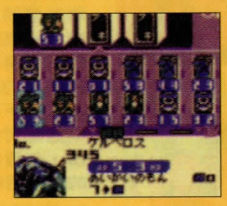


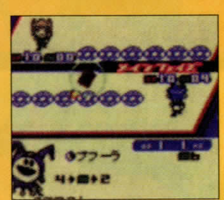












不知有多少讀者知道《真．女神轉生》有推出咭牌遊戲呢？《真》的咭牌玩法跟《MAGIC》差不多，但由於香港沒有太多支持者，而且很難才能購買得到，因此一直都流行不起來。幸好現在可以在手提機上玩到這個咭牌遊戲，不但不用購買昂貴的咭牌，又可以一嘗《真》咭牌的樂趣，何樂而不為？（笑）

仲魔會變成點？

FANS們應該都知道《真》系列有大量不同的仲魔，不過總數有多少大家又知道嗎？原來共共有四百多種，面對這麼多的咭牌，各位該如何把它們全數收集起來呢？其實這四百多種的仲魔咭中，會有一些是合體仲魔咭，換言之玩者要把兩張不同不同的仲魔咭合體才能得到新到咭，跟RPG的《真》十分相似呢！除了仲魔咭之外，遊戲還會出現五十多張的道具咭，助玩者在戰鬥中得到更多的成績。

教你如何合體！

合體的方法跟RPG的《真》真的十分相似，同樣是召喚兩隻或三隻的仲魔進行合體，才得到一隻仲魔。當然，合體得出來的仲魔質素，除了所用咭的數量之外，咭本身的能力也是一個重要的因素，各位是否願意犧牲數張咭來換取一張強勁的咭呢？

WHAT IS 「DECK」？

「DECK」的意思是「一組咭牌」，不論在什麼遊戲中，只要是把不同的咭組合成一組皆可以稱為DECK。此作也需要「砌DECK」，當中除了一定要有仲魔咭之外，亦可以加入不同的道具咭。各位要是未完成這個步驟是不可能開始對戰的，因為「DECK」是此作的靈魂之處，若然想得到更詳細的資料，則可以在此作的教學模式中觀看說明。

戰鬥流程

開始戰鬥之前，由於戰鬥時將會分為先攻及後攻，因此要先使用六角星星來決定先後次序。到玩者進攻時，各位可以抽取一張咭，並且召喚適合的仲魔、或是使用不同的道具，若果太多咭的話，也可以丟掉一點。當完成這些步驟後，這一個回合便完成，輪到對手行動。不斷重覆這個過程，直至令其中一方的體力變成零者，即為勝方。

仲魔的行動

玩者除了可以召喚仲魔之外，亦可以使用道具咭牌來令戰鬥更加順利，例如是幫助己方提升體力、或是攻擊敵方，而召喚仲魔後，亦可以進行攻擊，甚至是使用特殊技（SP）。而SP的得到方法很簡單，每當玩者得到一張咭牌，就可以得到一點SP，儲存一段時間就可以使用特技了！





撒爾達傳説
不思議的木之實
時空之章 VS 大地之章



GBC/ACT
發售商：任天堂
發售日：預定2月
售價：各3800日圓
期待度：☆☆☆☆ 1/2

《撒爾達傳說》系列的最新作品 —《時空之章》及《大地之章》快將發售了，它們還會同發售呢！到底哪一隻比較受玩者愛戴？不過相信很多玩者都會選擇兩隻都購買，因為各位完成其中一隻後可以得到PASSWORD，把得到的密碼輸入到另一隻中，會令遊戲出現不少變化！

林克的大冒險

遊戲的主角當然還是林克（リンク）啦，而其他角色則兩個版本各有不同，當然連故事也有分別。玩法方面同樣是控制主角四處移動，遇到困難時要想辦法解決，例如要把炸彈扔向牆邊，把牆炸掉後才可以繼續前進，雖然很多都是微小的難度，可是解決方法往往令人意想不到，實在很考玩者的推理能力呢！

密碼的用處

前文曾提及把其中一隻版本的密碼傳到另一個版本去會令遊戲作出改變，現在就為大家介紹當中會出現什麼改變。首先玩者的名字可以在另一個版本中源用下去，另外生命力由3點變成4點、而角色的初期裝備亦會有所不同，最後，遊戲會出現多一點事件，還會出現另一版本中的角色呢！既然得到密碼後會有這麼多好處，玩者自然沒有只玩一處的道理吧！（笑）

爆血躲避球FIGHTERS
躲躲避避躲避球

GBA/SPT
發售商：ATLUS
發售日：預定春季
售價：未定
期待度：☆☆☆

香港的玩者也許比較少接觸躲避球這類運動呢，不過在日本這種運動卻頗為流行，連學生們的運動會也會有躲避球這項比賽。不過要是各位也想試試這種運動的話，不妨玩玩此作吧，名符其實的，此作玩的正是《爆血躲避球》，玩者要小心避開敵方的球，再把球狠狠地打過去呀！

日．本．最．

遊戲中玩者將要扮演主角龍太郎帶領隊伍，目的是要讓隊伍成為全國最強的組合，當然這不是一朝一夕可以辦到的事。玩法方面很簡單，就是互相躲避敵人打過來的球，若不幸被打中，則會減除該角色的許些生命力，生命力變成零後就不能再使用該角色，當把敵方的角色完全打敗後，玩者就能獲得勝利。

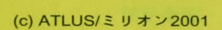
超～必！

除了一來一往的攻擊方法之外，遊戲中還有另一種有趣的攻擊方法－必殺技。當然玩者要每一球都使出必殺技是沒可能的事，不過要使出不同的必殺技也不算太難，而且遊戲中共有50多種不同的必殺技，嘗試使出不同的必殺技也算是一種樂趣呢！而且必殺技的威力比通常攻擊要大，因此多點嘗試使用必殺技吧！









KONAMI WAI WAI RACING ADVANCE

咦，今次唔玩音樂玩駕車？







(c) 2000 KONAMI

GBA/RAC/1~4P
發售商：KONAMI
發售日：預定春季
售價：未定
期待度：☆☆☆ 1/2

KONAMI推出Q版賽車，可是最大賣點卻不是賽車，這樣說十分自傷矛盾呢，不過此作的特色真的是放在其人物身上嘛，相信各位看到後也會認同筆者的說話！到底為什麼筆者會這麼說，往下看就知道囉！

Q版賽車出動

遊戲中共有四個CUP，玩者要先完成第一個才能繼續下去，直至完成所有CUP。上天當然不可能這麼好，乖乖地讓玩者順利完成比賽啦，比賽時賽道將會出現很多障礙物，玩者甚至有機會被物品攻擊也說不定。不過若玩者拾到道具的話，則可以商店去換取陷阱來陷害別的對手，倒是挺陰險的…

特別所在

關子賣夠了，現在立即為大家介紹此作的特色吧！其實此作的角色，全都是KONAMI以往作品的主角，例如是《惡魔城》，因此每個角色都有強烈的個人特色、亦略可猜到其能力值高低，當然造型也跟原本設定一樣，不過是變成Q版及多了一架賽車而已，相信各位看到它們時，會露出會心微笑吧。另外，遊戲還提供最多四人同時對戰，跟朋友使用著熟悉的人物在賽道中奔馳，是不是特別有FEEL呢？

















(c) めで鯛/あおば出版

GBC/SLG
發售商：JORDAN
發售日：發售中
售價：4300日圓
好玩度：☆☆☆

倉鼠俱樂部 2

老鼠？唔一定係可怕既

各位讀者們，尤其是女性讀者，不知道是不是都喜歡小動物如小貓、小狗呢？可是礙於家人反對或是自己沒有時間打理，通常都不能飼養動物。幸好市面上育成遊戲日漸俱增，就像現在介紹的遊戲，各位可以在你的手提機裡面飼養小倉鼠囉！

倉鼠倉鼠快長大

動物跟人一樣有生命，當然亦會慢慢成長，因此玩者要多點跟倉鼠玩耍、餵養牠及替牠洗白白等，當然亦要對它作出訓練，因為遊戲目的是為了飼養一隻最強的鼠鼠嘛！各位亦可以買點道具給牠玩，金錢可以在比賽中賺得，既然想在比賽中得到勝利，那麼平時的照料又怎能缺少呢？

鬥勁？你夠我隻鼠勁咩！

每次在進入一個月之前，玩者可以設定參加比賽，這樣子在下個月一開始便會開始比賽。而比賽其實即是小遊戲，各位要在小遊戲中打敗其他對手才能夠得到名次，只要在頭三甲就可以得到金錢呢！當然得到越高名次，所得的金錢就越多啦。不過小遊戲所得的成績倒是跟倉鼠本身的能力值沒有太大關係，只靠玩者的努力而已。

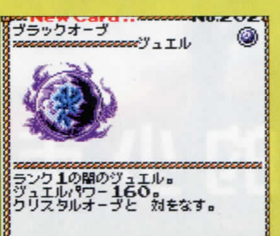
進攻com dungeon DORURURUAGA 搵啦！搵咭呀！













GBC/ARPG
發售商：NAMCO
發售日：發售中
售價：4500日圓
好玩度：☆☆☆ 1/2

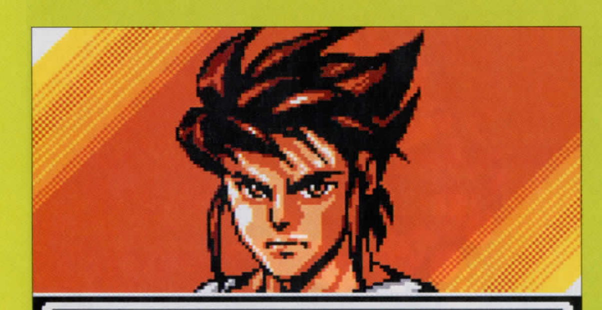
又是一隻跟咭牌有關的遊戲，最近真的有不少跟咭牌有關的遊戲呢！不過此作卻不是使用咭牌來戰鬥，反而有一個比較特別的用法，因為此作的咭牌代表了道具、武具等，玩者所拾的咭牌有可能是某一種道具，比起來，開寶箱乏味得多。

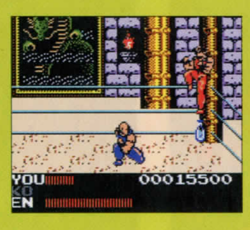
找鎖匙、得寶石

遊戲的目的是到不同的地方去，打敗該處的敵人，並收集鎖匙以得到該處的寶石，每完成一關後，玩者會得到一張新的咭牌。若於遊戲中遇到困難，玩者的同伴會出現教導玩者，例如遇到敵人時該怎辦，簡單實用。另外，若玩者想使用咭牌的話，必需用到MP值，每張咭牌所用的MP值皆不同，而得到增加MP值的方法很簡單，基本上走一步就會升一點MP。

你一下呀我一下

戰鬥方法不算困難，玩者每作一個動作，敵人也會得到一次行動的機會，例如玩者跟敵人都非常接近時，玩者攻擊敵人一次，敵人也可以攻擊玩者一次。不過要留意的是，角色的攻擊是成直線的，因此一定要正面對著敵人才可以攻擊。而敵人被消滅後，過一段時間會復活，是打不盡的，若打敗的是BOSS，則可得到一張咭牌。







GBC/FIG
發售商：CULTURE BRAIN
發售日：發售中
售價：3980日圓
期待度：☆☆☆☆

飛龍之拳烈傳GB 拳拳腳腳都KO





歷史悠久的《飛龍之拳》又有新作品推出，想當初第一次「認識」它的時候，還是在紅白機時代，看著它由紅白機到超任，又由超任推出至次世代主機PS，現在更於GB上推出作品，老一輩的FANS應該會十分懷念吧，不過可別只顧著想當年而忘了按掣呢！

上拳下腳，噓！

龍飛是遊戲的主角相信沒有人不知道，玩者要做的就是控制龍飛完成每一章，在路途中當然會不斷出現敵人啦，各位可以選擇攻擊或是避開敵人，不過若不幸受到他們的攻擊，龍飛的生命力可是會減少的！當完成一章後要跟該章的BOSS戰鬥，兩人在擂台中決一高下，有點像拳擊比賽呢！（笑）

龍都有火

玩者於版圖上看到一些印有拳頭的方格時，只要攻擊它就能得到一個火球般的物體，只要拾了它，龍飛就可以得到有限的火球格，當玩者按攻擊掣時，龍飛除了會作出攻擊之外，還會發放火球，這樣玩者就可以作出遠距離攻擊了！不過要留意火球格只能發放數次火球，很快便會用光。



GRANDIA パラレルトリッパーズ

GAME DATA

生產商	HUDSON
售價	4500日圓
容量	GB專用盒帶
記憶	電池記憶
發售日	發售中

GB/RPG

TEXT BY SAKURA KI

迷失於異世界的少年

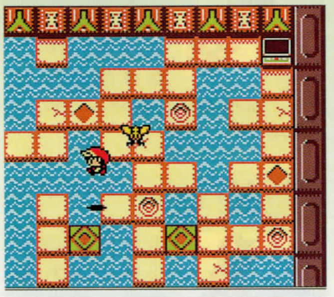


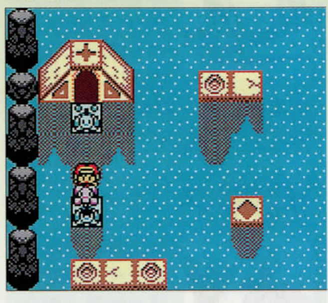


RPG遊戲一直都是家用機的熱門遊戲種類，就像那些經典遊戲《DQ》和《FF》系列等，都是RPG遊戲迷的最愛。不過到了上一個次世代，有不少的RPG力作推出，並且得到十分之高的評價，其中以ESP的GAME ARTS所開發的《GRANDIA》最令人感到驚喜，以當時SS的機能可以做出這樣出色的遊戲，當時實在令人感到津津樂道。現在此系列的新作又再在GB上登場，除了主角和現實世界中的人外，其他登場的人物全都是《GRANDIA》第一集時出現過，如果玩者有玩過SS版或PS版的《GRANDIA》，那麼便不要錯過另一個壯大的故事。

基本遊戲操作

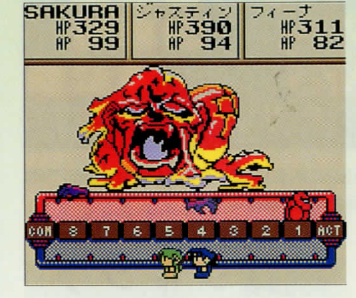
如果大家有留意本刊的POCKET專欄的話，相信也會知道遊戲與《GRANDIA》有很多地方不同。首先在移動方面加入了少許動作的元素進去，例如一些地方要玩者控制主角跳過一些空隙等，令到遊戲更加有趣。控制角色的方向是利用十字掣，如果要跳便按A掣，如果要加速便按著B掣不放便可。不過有點要注意，角色是不能跳過兩個或以上方格的距離，又或者不能跳過障礙物和有高低差的地型。如果冒險時要經過的話，便會有「碧姬方塊」(稍後會有詳解)出現。當在畫面上看到敵人時，只要不遇它相撞在一起，便可以避免與它戰鬥，但有時它亦會向玩者追過來。另外，如果玩者掉下一些水中或洞穴等陷阱，也會被扣少許HP，然後在最初進入那個畫面從頭來過，當所有人的HP被扣至0便會GAME OVER。





戰鬥系統分析

遊戲的戰鬥系統與《GRANDIA》有點相似，同伴和敵人都會有自己的速度，當主角行到COM的時候，會需要選擇咭片，這時會根據咭片的LV高低來決定行動的時間，LV越高所需要的時間越短，越快到達ACT那裡便可以越快行動。玩者在選擇咭的時候如果按SELECT掣，便可以顯示咭的詳細資料，那麼玩者便不怕會用錯咭。另外，如果同伴間可以連續地行動時，只要配合特定條例的咭，便會發生COMBO咭的情況，除了本身的咭仍會有功用之外，還會有一次COMBO的效果，非常地好用的系統。玩者只要留意角色之間的速度，再好好配合裝備好的咭便可以隱操勝卷。

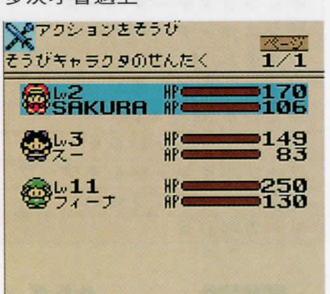




基本系統講解

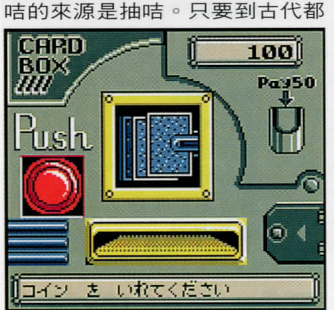
遊戲進行時，玩者只要按SELECT掣便可以進入系統選擇畫面，在這裡可以為角色們裝備戰鬥咭和用品，也可以使用道具或者換人，並且還有出過場的人物和怪物的詳細資料顯示，最後便是碧姬的動作講解和遊戲的基本設定。遊戲內還會有另一個SYSTEM選擇畫面，不過玩者要站在SAVE POINT之上按A掣才可以進入。在內可以回復所有人的HP和AP，還有選擇WARP POINT來跳到另一個地方，當中有個很重要的合成咭的選項(稍後會有詳解)。最後便是基度商店，可是不是每次進入都會有這選項，如果需要買東西便要進出多次才會遇上。





咭片使用說明

本作其中一個特別的地方，就是從技和魔法系統，轉變成為咭片系統。雖然每個人仍會有HP和AP的設定，不過決定角色的動作是咭片。咭片會分為動作和魔法兩種，前者是指一些利用武器攻擊的咭片，即使攻擊中包括魔法的效果仍屬於動作咭片。後者是純粹是魔法，無論是魔法攻擊還是魔法補助或回復，也是屬於魔法咭。遊戲中除了打倒一些魔物時會得到咭之外，最多取得咭的來源是抽咭。只要到古代都市上其中的一個房間，便可以用50元抽一張新咭，當然玩者亦可以把咭賣掉，價錢會因咭的LV高低和種類而有分別，另外一些特別的咭也可以抽到，不過價錢卻超級的貴。最後玩者一定要知道的，便是可以在SAVE POINT的合成咭選項中，把一些咭合成，以提高咭的LV或創造新種類咭。因為合成時候亦會有意外發生，所以在合成之前最好便是先SAVE，如果有什麼差錯也可以從LOAD開始。







碧姬協助方法

在GRANDIA的世界內，會有一種不懂說話，但會明白人類語言的謎之生物存在。今次主角在這異世界中迷了路，幸好經常得到這種生物碧姬的協助，才可以把一些難題解決過來。不過玩者要得牠的協助的話，首先要找到一些稱為碧姬之果實，牠吃了果實後便會學懂一種技能，之後只要在一些刻有碧姬樣子的地板上，按B掣的話牠便會出來協助主角。不過有些技能不需要在碧姬地板上也可以使用，仍是只需按B掣。



開鎖キーピック



在冒險的過程中，有時候會遇到一些不開的寶箱，如果碧姬還未學這技能之前，硬是要開的話會令自己全滅，因而會GAME OVER。

破壞アタック



如果玩者遇上一些可以破壞的墻壁或障礙物，便可以利用這技能去打開一些出路，不過一定要有碧姬地板才可以使用。

大力パワー



能夠把一些阻礙著而又可以移動的岩石搬走，只要按著方向掣後再按B掣，便可以把岩石推走，但如果是不能移動的石頭和障礙物便不可。

飛越フライング



主角在冒險的途中，遇上了一些有高低差的地型時，玩者便要利用這個技能去飛上去，當然亦是要在碧姬地板上使用。

衝刺ダッシュ



最初便有的技能，隨時按著B掣便會快速行動，有一些地方需要這技能才可以通過。

跳躍ジャンプ



如果主角自己跳躍的話，是不可以跳過兩個格的地方。如果碧姬學會這技能的話，只需要在碧姬地板上按B掣，牠便會帶主角跳過。

拋擲スロー



當遊戲進行時遇上一些機關在很遠的地方，而主角無論如何也不能接觸的時候，只要有碧姬地板出現，那麼便可以使用這技能去解決，不過要踏正才可以成功。

拋錨ロープ



遊戲中當乘著小船在河中移動時，如果玩者要泊岸的話，只要看到一些較短的樹幹，按著方向掣然後按B便可以作出拋錨的動作。

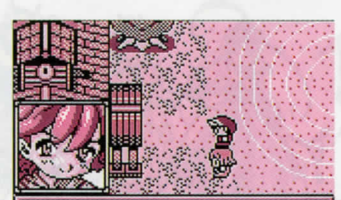
日文指令表

アクションをそうび	裝備戰鬥咭
わざアクションをそうび	裝備技戰鬥咭
まほうアクションをそうび	裝備魔法戰鬥咭
すべてのアクションからそうび	裝備所有的戰鬥咭
そうびアクションをはずす	解除戰鬥咭
アクションをすてる	棄掉戰鬥咭
アクセサリーをそうび	裝備附件
そうびアクセサリーをはずす	解除附件
アクセサリーをすてる	棄掉附件
アイテムをつかう	使用物件
アイテムをすてる	棄掉物件
キーアイテムをみる	觀看重要物件
パーティーのへんせい	隊員編成

パーティーからはずす	隊員離隊
ステータスのかくにん	確認角色狀況
データベース	資料集
アクションデータベース	戰鬥咭資料集
キャラクタデータベース	角色資料集
モンスターデータベース	怪物資料集
シスタム メニュー	SYSTEM MENU
ピンキースキルのかくにん	確認碧姬技能
かくしゅ せってい	基礎設定
パーティーのかいふく	隊員回復
ワープポイントかんをワープ	跳越WARP POINT
アクションのごうせい	戰鬥咭合成
ギドのおみせ	基度之商店

攻略開始

主角剛從昏迷中醒來，記得在學校班房中，因為瑞希（ミズキ）稱讚主角，因此四郎（シロウ）便與她吵架起來。這時主角剛好回到學校，於是四郎便要找主角比賽打機。可是四郎輸了給主角後，便帶著瑞希借出的遊戲機離開了班房。主角為了要和瑞希取回遊戲機，接著便走到西邊的舊校舍找他。進入了舊校舍之後，瑞希會突然問主角一個問題，如果她有事主角會否救她。這時會出現選擇救助/不救助（助すける/助すけない），主角當然選擇救助。主角和瑞希分頭在舊校舍搜索四郎的蹤影，主角在最上右手邊的房間中，找到瑞希的遊戲機，但不見了四郎的身影，不過瑞希卻在另一個班房內找到四郎。當主角走出走廊的時候，忽



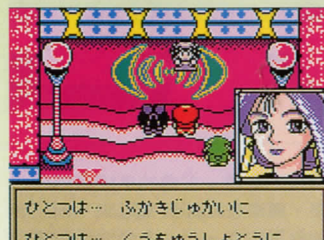


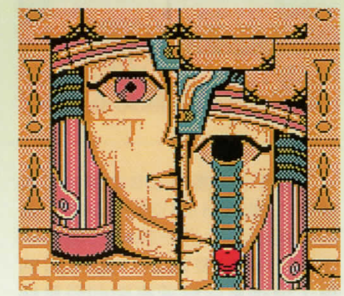
然聽到瑞希尖叫的聲音。主角走到右手邊最接近出口的房間中，瑞希說四郎被那奇怪的洞穴吸收了，接著主角親眼看著瑞希也被吸收，當然主角也不能幸免。

主角被奇怪的洞穴帶到另一個世界後，他一直暈倒在森林中，幸好被一位常帶著寵物寶兒（プーイ）的小女孩阿蘇（スー）救，把她帶回古代都市之內。當主角醒來的時候，由於主角的服飾和這世界的不同，因此阿蘇便問了他從那裡來，不過主角並不清楚她所說的地方。阿蘇帶領她參見莉迪（リエーテ），她向主角解釋這世界與主角的原來世界不同，他是因為被某種力量帶領下，飛越過時空來而到這裡。這時有一位稱為菲娜（フィーナ）的女子前來，向莉迪報告各地也有動物襲擊人的反常事件出現，莉迪當然知道是什麼原因。莉迪解釋這大地曾經出現過一個擁有巨大邪惡力量的惡魔——古魯嘉（グルガン），雖然它一直被封印著，但最近好像已經得到復活。說到古魔古魯嘉的野心並不止佔有這世界，還要利用古代遺跡留下來的白之道（しろのとう）通往其他世界，然後再進行侵略的行為。莉迪說明為了要在他未達成目的前，必須要先封印白之道才能再消滅那惡魔。現在可封印白之道的三條鎖匙，分別放在無底樹林（ふかきじゅかい）、空中諸島（くうちゅうしょとう）和沈靜之海（しずかのうみ）當中，要快過古魯嘉把鎖匙取到手。莉迪說主角有一股特別的力量，因此很希望能借助他的力量來解決這次的事情，才能找到回到原來世界的方法。主角現在亦需要找回瑞希和四郎，也需要四周的搜索，於是他便答應莉迪的要求。這樣菲娜、蘇和主角三人便組成隊伍開始旅程。莉迪在離開之前留下的一隻樣貌與寶兒一樣的生物碧姬（ピンキー），協助主角的冒險行程。









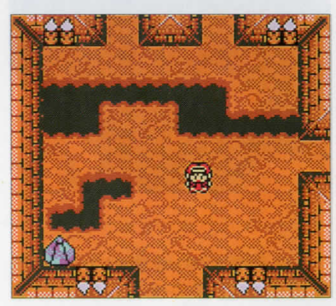
主角們離開古代都市之後，來到西邊的無底樹林後，菲娜會告訴主角需要船來渡河，但現在沒有船而需要製一艘。接著眾人會遇上商人基度（ギト）。他會向主角們解釋WARP POINT的用法，除了可以回復所有數值外，還可以有購物等功能。在轉移器的右邊，眾人會發現樹林內的怪物。在樹林的北方有一條村，可是現正發生疫病而不能進入。這森林內有一些可以踏的花，踏到後那些擋路的草菇便會下降。途中經過一些洞時，只要在距離短的位置跳過去便可。眾人在南方發現一片可以做船的樹葉，只要把上面的怪物消滅後便可取得。接著碧姬找到一顆果實，吃了後便學懂拋錨特技。





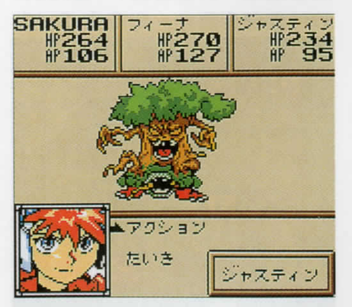
現當眾人在河邊做船的時候，菲娜的同伴札斯汀（ジャスティン）突然出現，向他解釋過事件後他提議這裡的工作交給他和菲娜，並叫阿蘇和主角們回去找莉迪。不過主角希望可以參加戰鬥，札斯汀答應主角可以成為同伴，但阿蘇因為有病而要返回去休養。就這樣阿蘇便離開了隊，空缺由札斯汀來代替。主角們只要走到河邊較深色的草地，便需要選擇乘或不乘（のる/のらない）船。如果玩者要泊岸的話，需要利用深色草地上那顆大樹，只要按方向掣加B掣便可以泊船。沿著河流便可以到達很多之前不能去的地方，玩者可以把所有的寶箱找出來。



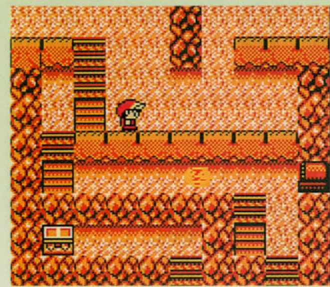


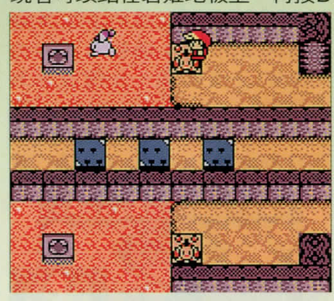
往著河往南走的話，主角們便會發現一個山洞。進入山洞後便往東面走，利用加號的轉移點去開啟機關。接著從入口利用跳走到東北方，利用三角形轉移點再開一個機關。最後到洞穴的中央，把那怪物打敗後按機關把連往BOSS房間的通道連接起來。在房間內找會發現這森林的守護神多尼多（トレント），主角們最好用些火屬性的咭攻擊它，例如（ウァーン）等會比較有效。打倒它後正想主角正想取他身後的白之道鎖匙（しろのとうのカギ），突然守護神向他發出攻擊，菲娜見狀上前阻擋而受傷，主角便帶她回莉迪那裡療傷。原來菲娜所中的是一種特別的毒，要到波魯古火山（ボルグかざん）才可以找到雅魯瑪（アルマ）和嘉度爾（ガドイン）他們取解藥。



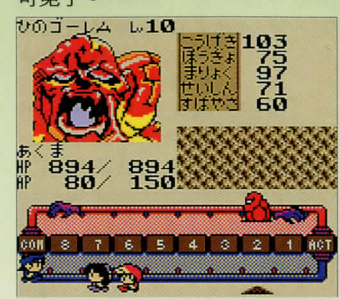


主角為了救回因自己受傷的菲娜，便跟著札斯汀和阿蘇一起到火山。主角們首先要爬上火山的入口，進入火山後會有一些火球從機關噴出來，玩者的行動一定要快。來到最底會找到出路。入口上會有一個地底人和小孩，地底人以為主角們有惡意，因此便咬了札斯汀一口，最後小孩把一顆碧姬種子給了主角，便學會了拋擲之碧姬特技。接著往北行會看到有很多地方都要機關，主角除了跳上那些掣去觸動機關外，如遇上一些較遠的機關，玩者可以站在碧姬地板上，再按B掣便會把碧姬拋出去觸動機關，不過玩者要調節距離和力度。另外有一些地板會刺出鐵針，玩者雖要好好留意。進入了畫面最上方的遇上亞魯瑪和嘉度爾，正被熔岩怪物纏著，主角們見狀便上前協助對敵。BOSS的名稱為ひのゴレーム，玩者要留意它的火炎攻擊非常之強，如果玩者在戰前不準備一些較高LV回復魔法，相信一定會陷入苦戰。另外，玩者最好準備一些水魔法或水屬性攻擊咭，對BOSS很有效用，不過火屬性魔法和攻擊便可免了。







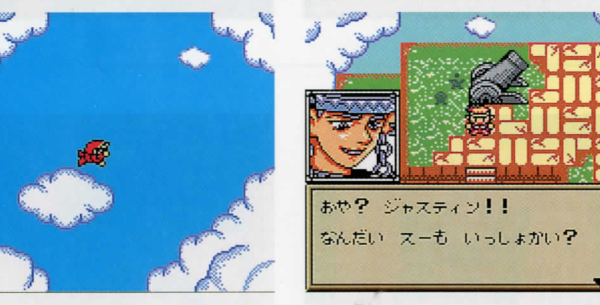


消滅了那隻BOSS之後，亞魯瑪等人便回到古代都市為中了毒的菲娜治療。雖然菲娜的毒給解了，可是仍要需要一段時間回復，但她希望醫術高明的亞魯瑪去解救樹海內那條疫病之村。亞魯瑪答應後便出發，嘉度爾為擔心她亦同行保護。主角們目前最重要的時找到白之道鎖匙，於是便向著空中諸島進發。當眾人來到目的地時，主角的手提電話響起來，原來是四郎致電過來，他正和瑞希平安在一起。主角向他解釋現在為了回到原來的世界，於是便要搜集白之道鎖匙，他叫四郎好好照顧瑞希後便掛斷電話。阿蘇和扎斯汀對主角的電話都感到很奇怪，阿蘇還感覺主角有點呷醋四郎和瑞希在一起的事，不過因此亦放心去找那白之道鎖匙。

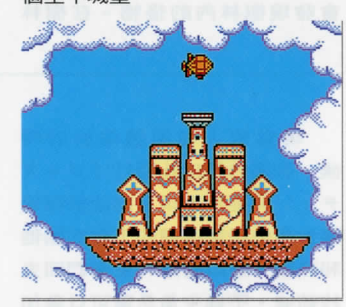




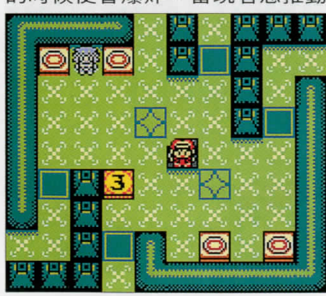
這個地方由很多細小的島所組成，連接島與島之間的都是一些空隙，如果空隙可以跳過的話便用跳躍，否則便要利用島上的大砲作飛行工具。玩者只要站在大砲的旁邊按A掣，主角便會進入大砲中被發射出到另一個島上。經過數個大砲發射之後，遇上了美魯達（ミルダ）。札斯汀向她解釋過現今發生過的事之後，她便決定跟著主角們。玩者這時可以自由設定出場人物，不過記得要給出場人物裝備咭和物品。主角們在遇上美魯達的小島上，會發現一隻飛船停泊在那裡，主角們乘坐那飛船便會到達一個空中城堡。

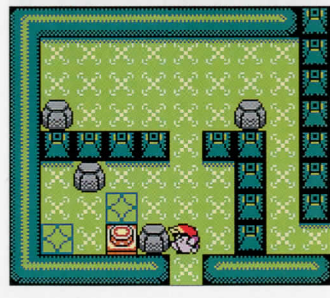


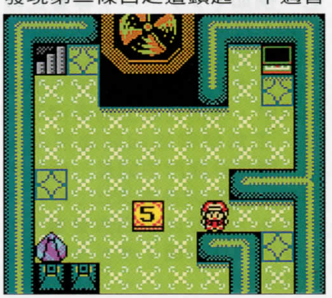


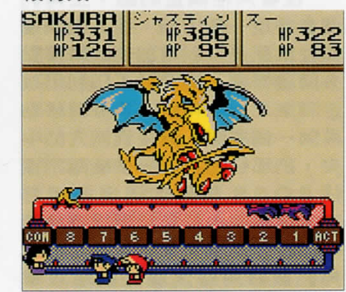


在那個空中城堡中，會有很多機關放置著，玩者要觸動那些機關才可以發現出路。在地上還會有一些顯示數字的地板，如果玩者踏過一次便會減1，當減到0的時候便會爆炸。當玩者想推動那些石頭時，會發現並不夠力，需要寵物碧姬的協助。玩者只要在石頭面前按著十字掣不放，接著再按B掣便可以推動石頭。另外，來到一間有一台大風扇的地方，因為風太大的關係而不能移動到右手邊的通道。並不是代表不能到那邊，只要在風吹不到的左上，接著按著B掣加速跑向右邊，那麼主角便可以順風到達右邊。主角們來到最底的房間，會發現第二條白之道鎖匙，不過首先要把BOSS烏爾巴（ウイバーン）消滅。烏爾巴屬性是風的守護神，玩者不要用風屬性的攻擊或魔法來對付它，否則只會徒勞無功，多些使用火屬性攻擊會比較有效。









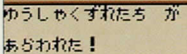
打倒了烏爾巴守護神之後，便可以取得白之道鎖匙。阿蘇提議直接到最後收著白之道鎖匙的沈靜之海，不過札斯汀因為擔心菲娜的情況，於是眾人先回去古代都市。回到都市之後菲娜已經痊癒，主角向救他而受傷的菲娜道歉。就在這個時候主角的手提電話又再響起來，原來真的是四郎打來的，他一聽到主角接電話立即向主角求救，叫主角盡快前來救瑞希後便斷線。主角十分擔心二人的情況，於是便向外跑了出去，札斯汀向菲娜解釋過後，便與痊癒後的菲娜追了出去。

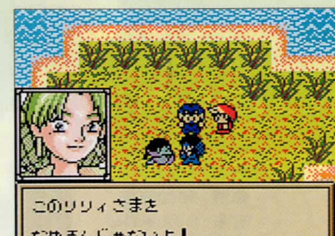




當眾人來到了沈靜之海後，那裡的村民會告訴主角這裡會有很多海盜，結果在村的上方便會發現海盜。玩者要把兩班海盜打倒才可以繼續前進，第一班並海盜並不高強，不過第二班的實力可以算得上是中BOSS。他們不怕水屬性的攻擊，相反火屬性和電屬性的效果會比較好。打倒他們之後便繼續往上行，這時發現了札斯汀的媽媽莉莉(リリィ)。她正在教訓一名海盜，海盜見打不過他便逃走。這時莉莉發現兒子札斯汀，不過她要追那海盜沒有時間解釋，說完便追向海盜逃走的方向。雖然主角叫主角追他的媽媽，可是札斯汀堅持要幫主角找朋友先。



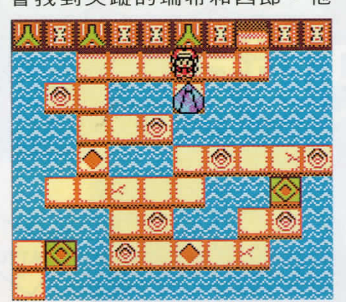




眾人來到村內的碼頭，這時商人基度會在那兒等主角們。原來他被莉迪的拜託，帶一艘船來到給主角們，並且基度會成為同伴。主角乘著這艘船在島與島之間穿梭著，玩者可以找到一顆給碧姬吃的果實，吃了後牠會懂得載著主角跳遠兩格的距離。在地圖的左下方的水域，找到一處特別的地方，只要觸動著機關便會出現一條道通往一個入口，這條道會維持三秒鐘左右，玩者要盡快跳到對面的入口。從這個入口繼續找的話，主角們便會找到失蹤的瑞希和四郎。他們說那條最後白之道鎖匙被這裡的海盜奪取了，叫主角們盡快搶回來。這時碧姬很些奇怪，牠突然向瑞希撞過去，眾人只覺得碧姬呷嗜吧了。



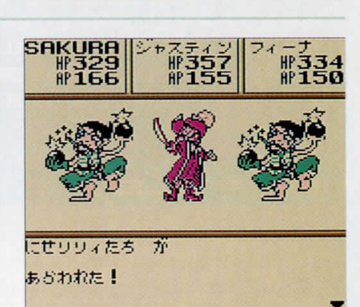






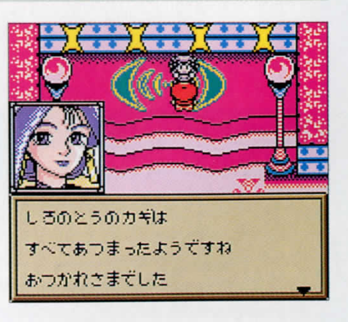
主角們繼續乘著那船找尋，在地圖的右上島上又再遇上札斯汀的媽媽，那班海盜聽到她是真正的莉莉便驚慌逃了。雖然主角一再要媽媽解釋事情，但她為要追那些海盜而匆忙走了。主角在地圖的左上方島上，找到了海盜們的巢穴。進入去會看到莉莉會被困在牢房之內，不過主角們卻被海盜的首領假莉莉（にせリリィ）發現，於是會發生戰鬥。這場戰鬥玩者要盡快找假莉莉的兩名手下消滅，因為他們會使用回復的魔法，會令戰鬥的時間拉長不少。接著便集中力量向假莉莉攻擊，但還要留意她的攻擊力很強，而且也會令手下復活。玩者應多用雷電系屬性攻擊，這會比其他屬性來得有效。





把那海盜的頭領打倒後，她們留下了白之道鎖匙之後便逃去。札斯汀把她的媽媽救了後，知道原來那班海盜假借莉莉年青時的威名四處作惡，因此她便要來調查那些海盜。主角們終於都找齊了打開白之道的三條鎖匙，於是便回到古代都市找莉迪。莉迪向主角和瑞希三人說，她還需要一些時間準備，才能為他們打開白之道的門。可是希瑞和四郎都希望能盡快回到原來的世界，莉迪便向眾人施展進入白之道的魔法。她告訴眾人只要在魔法都市的下方，便會找到能通往白之道的洞穴。主角們聽後便立即起行。





待續





TEXT：MARKS



GAME DATA

發行商	SQUARE
售價	5800日圓
容量	DVD-ROM
記憶	390KB
發售日	發售中（12月14日）

PS2/RPG/對應ANALOG

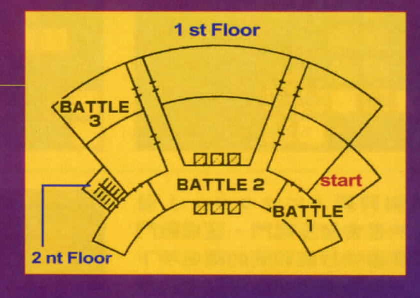
THE BOUNCER
最終決戰

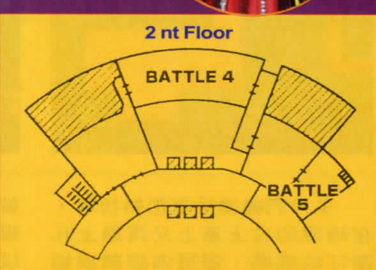




BATTLE STAGE 12~SIONZ

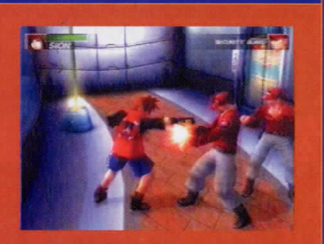
SION現在的工作就是通過兩層後，向Dominique身處的高級職員室。大家可以從見到，除了BATTLE 1、4、5因在進行路線之上而必須戰鬥之外，BATTLE 2、3都可以繞路而避過。不過，SION在每次戰鬥後的體力都會得到回復，而這正是以獲得的BP來換取STATUS和EXTRA SKILL的好機會。





BATTLE 1

這場強制戰鬥的敵人是兩個LEVEL提升了的一般警備兵。這裡戰鬥方式是當其中一個倒地時，就向另一個敵人攻擊，從而形成連續的攻擊，因為這種令敵人交替倒地的方法可以有效地防止敵人的反擊。



BATTLE 2

這場在升降機前進行的戰鬥是可以經其他路線而避開，而今次的敵人是四名特殊工作量產類GII。由於敵人會前後挾擊SION，所以需要突破其中一面，而令四人同時在SION的面前。當敵人平排時，就可以使出TORPEDO KICK等範圍性攻擊。



BATTLE 3

可以不進入這個房間來避過戰鬥。當中只有警備指揮官和小型機械人P101各一個，但可要留意需要使用下段攻擊的P101，因它會使出那威力頗大的突進攻擊。最好先把警備指揮官解決，之後才以下段對付P101。



BATTLE 4

今次遇上四名一般警備兵和二部P101共六個敵人。首先對付在出口門附近的一部P101，令其餘五名敵人都會各SION走過來。當敵人垂直排列時，立刻面向他們使用TORPEDO KICK等連鎖式攻擊，令全部警備兵被牽連。



BATTLE 1

當SION在電腦查看到Dominique和Kaldea的有關資料後，立刻有特殊工作量產類GII從後將電腦破壞。由於地點狹窄，所以需要以連續技作快速攻擊來製造CHAIN BONUS。相反地，在擋格時，趁敵人的攻擊出現空隙一瞬間以反擊。



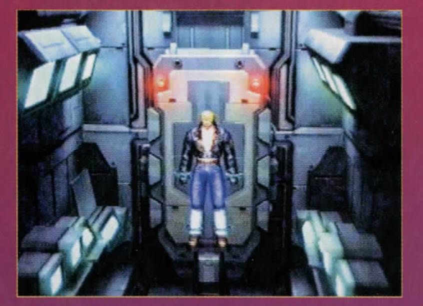
黑豹戰

今次的對手是再次出現的黑豹。雖然在長方形的走廊進行，但戰法與之前同樣最好以下段掃腳類攻擊。由於黑豹的攻擊多為連續攻擊，所以擋格是有必要的。當其攻擊停止的瞬間，就立刻以掃腳反擊。



BATTLE STAGE 12~VOLT編

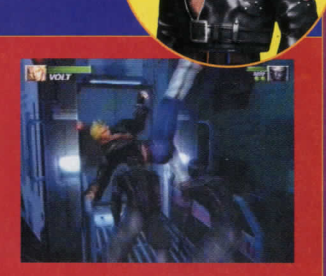
VOLT KRUEGER



VOLT會由狹窄的道路上戰鬥而開始。雖然戰鬥的次數只有三次那麼少，但出現的敵人數目卻有很多。由於VOLT會遇上眾多敵人，所以需要利用STAGE的形狀令敵人只集中在VOLT的面前。

BATTLE 1

第一戰所出現的敵人是兩名G II。因為通道的狹窄便移動困難，所以必定會正面戰鬥，而最好使用RUNNING LARIAT攻擊來形成連鎖效果，但要小心G II跳到VOLT背後，這就要快速以ROLLING SOBAT應付。



BATTLE 2

由於這裡會出現兩部P101，所以需要以移動避開G I和G II的攻擊，優先解決P101。當距離拉開時，就要準備檔它的突進攻擊，而且經常以橫移繞圈炊攻擊它。在解決P101後，同樣以ROLLING SOBAT吹飛其他敵人。



BATTLE 3

這個STAGE共出現七個敵人，而因為其中兩個在出阶近 把守，所以最初與VOLT戰鬥的敵人只剩五人。首先引敵人走進通道之內，而敵人集中起來時，以SHOULDER UPPER和DROP KICK等吹飛技，可以簡單形成連鎖效果。

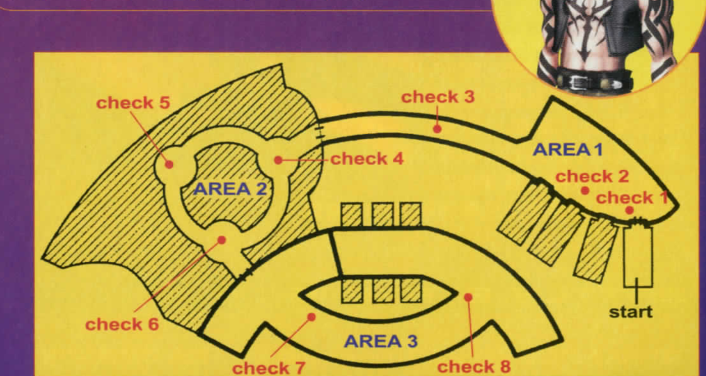


BATTLE STAGE 12~KOU編

KOU LEIFOH



KOU的STAGE中，會穿起敵人的服飾，而利用暗號去極力避開戰鬥就是STAGE的本意。以反應按出全部相應的暗號來通過七個CHEAK POINT。如果想獲取BP來提高能力的話，其實可以不用理會暗號去戰鬥。可是在STAGE CLEAR之前是不會回復體力。整個STAGE可以分為三個區域。





AREA ①



CHECK 1

最初的CHECK POINT是△、○、□的其中一個，只要做出相同的姿勢就可以通往CHECK 2。雖然不同姿勢會發生戰鬥，但亦毋須慌忙，只要看見姿勢才按擊便可。



CHECK 2

第二個CHECK同樣是△、○、□。CHECK 1擺出的姿勢在CHECK 2中刪除，而只有餘下的兩個選擇，即是CHECK 1出現△，CHECK就只有○、□選擇。





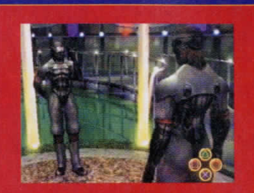
AREA②

CHECK 3

第三個CHECK POINT是刪除CHECK 1和CHECK 2使用的姿勢後所剩下的姿勢。如1是△，2是○，CHECK 3的正確答案就是□。

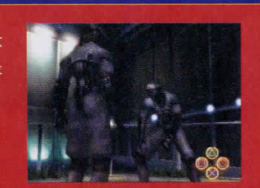
CHECK 4

這個CHECK POINT的對手會連續做出不同的姿勢，考核玩者的快速反應。當中會隨機使出△、○、□。雖然出錯不會戰鬥，但按了X就會發生戰鬥。



CHECK 5

在CHECK 4出錯亦會進入這條路線。不過這裡會和其他不同，只有X掣才是答案。按其他掣則會發生BATTLE。



CHECK 6

完成CHECK 4或CHECK 5都會來到這裡。對手會不斷擺出不同的姿勢，而需要預計對手的姿勢按掣，不過按X掣同樣會發生BATTLE。



AREA③

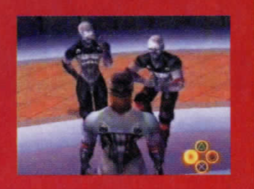
CHECK 7

這個CHECK POINT的對手是不會先擺出姿勢。當畫面的右下方會出現閃動的按鈕，而輸入△、○、□其中一個，對方就會做出相對的姿勢。只要輸入X掣以外的按鈕促通過。



CHECK 8

最後的CHECK POINT是兩個人同時擺出不同的姿勢，只要連續按出相應的按鈕就可以，而且沒有一定的次序。當輸入二個按鈕就會結束這個EVENT。如果這時進行BATTLE就可得到BP。



BATTLE STAGE 13-20

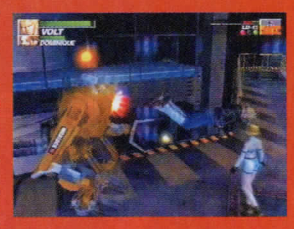
BATTLE STAGE 13

在房間內需要經常地走動，而在同伴倒地之前，需要取得四個MSF的BP。由於無月會在玩者角色跌倒時以連續技追打，所以從正面戰鬥會相當危險。最好趁無月與同伴戰鬥時，從背後以主力技攻擊他。當無月跌倒時，就以下段追打。相反玩者角色跌倒就要連按四個掣，而盡快起身來增加被追打的機會。



BATTLE STAGE 14

今次需要保護Dominique通過五層保護而離開MIKADO Building。這裡需要注意的是Dominique不懂得擋格。雖然在戰鬥中同樣可以獲得BP，但是當Dominique的體力減至0便會GAME OVER，因此在這裡極力避開沒有把握的戰鬥。不過在五層中，最好奪取BP的層數正是警備兵和MC-07共四名的第三層。為了製造CHAIN BONUS，首先使MC-07的體力減少，之後引它到警備兵站崗的位置。如果Dominique還有足夠的體力時，最好可以連第五層的三個敵人解決。



BATTLE STAGE 15

當SION他們以為可以安全送Dominique離開時，附近昇降機的門打開，而他就是雙手可以伸長的人工生化人—PD-4。由於PD-4經常使出連續性的攻擊，而且每次的攻擊HIT數亦很多，所以檔下其攻擊的話，會令到檔格的耐久值大幅下降。PD-4的攻擊是以伸長的雙手作橫掃的攻擊，持有廣闊判定的攻擊會令前方180°的所有人都被擊中，因此一見到手部擺動的動作就立刻按下擋格掣。反擊的方法是利用在廣闊地形上的移動來避開攻擊之餘，從PD-4的側面和背後進行攻擊。雖然他們最後將眼前的PD-4，但同時昇降機突然多個PD-4，而且將遠離SION的Dominique帶走。不過當Dominique看到其餘的PD-4圍攻SION他們時，她的面部突然出現了機械開始啟動的情況，而她更以快捷的身手將所有PD-4擊倒，但Dominique的身體好像機械過熱出現一道白煙。在Dominique暈倒時，無月再次在依然呆目的SION他們面前，並將Dominique帶走。







BATTLE STAGE 16

在無月帶走Dominique時，見到SION失望樣子的VOLT向他說有關Dominique的秘密，VOLT亦同時說出自己曾經是上代MIKADO SP的事。三人決定繼續拯救Dominique後，便向著巨大運輸機GAREOS前進。可惜途中了大型的機械人一兩部LD-15和一部LD-X1。由於LD-X1正是LD-15的加強版，所以不要與它作1對1的決戰，而需要小心不要從正面向它們攻擊，與LD-15同樣從背後攻擊。





BATTLE STAGE 17

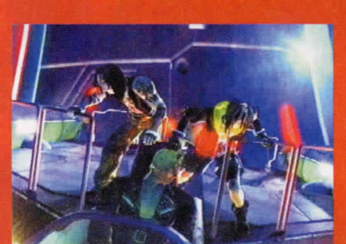
今次來阻止SION他們前進正是之前被她逃脫的Echidna，而且她加上了兩部LD-X1便增加了戰鬥力。由於同時出現兩部攻擊力非常高的LD-X1，與它們戰鬥會相當的危險，所以最好以擊倒Echidna而CLEAR STAGE為優先。今次的Echidna和列車上同樣使用回旋系的連續技。這種連續技是全方位攻擊判定，令到SION他們難於攻擊。在Echidna回旋開始時，接近其位置等候，趁她的連續技停止時進行反擊。





BATTLE STAGE 18

雖然SION他們趕到巨大運輸機GAREOS起飛的跑道，但是GAREOS同時起飛了。不過正於空中飛行的GAREOS突然受到大批曾襲擊列車的戰鬥機攻擊，而見到這情景的SION他們便趁機駕駛放在跑道旁的AIR CARRIER前往GAREOS。在SION他們避開戰火而接近GAREOS時，無月突然從GAREOS跳下至AIR CARRIER之上。今次的無月會使用連續技和突進技。以不斷重複的檔格和細微移動來看著無月的動作。當見到無月攻擊另一個角色時，從側面和背後攻擊，以這種方法不斷削減其體力。最後無月死於GAREOS的推進器之下。





BATTLE STAGE 19

在GAREOS開始以最高POWER推進時，SION他們亦趕快地進入了GAREOS之內，而同時Dauragon利用安裝在人造衛星的激光炮攻擊間接害死Dominique的醫院。向著GAREOS控制室跑去的SION他們在途中遇上了見過多次的黑豹。Kaldea（黑豹）的攻擊方式是在戰鬥中途交替變身為黑豹和Kaldea的形態。在變身成Kaldea時會使用直線式多HIT的連續技。趁她攻擊同伴時，從側面或背後以連續技攻擊。在變身成黑豹時，集中以下段技攻擊，而這正是擊倒她的好機會。之後SION才知道她就是其青梅竹馬的Kaldea，但當Kaldea說到Dauragon其實很孤獨時，突然被Dauragon用鐵鍊殺死。





BATTLE STAGE 20

在控制室見到後，終於知道Dauragon想利用人造衛星的能源去統治人類。SION他們為了拯救Dominique和阻止Dauragon的計劃，而進行這場最後的BOSS戰。由於他所有技都很強，所以只好利用同伴引Dominique向他們攻擊，從背後襲擊，而Dominique跌倒時就要追打，不過這場只是BOSS戰的第一戰。當進入第二戰時要小心之前所扣減的體力是不會回復的，最好這時的體力還有七成或以上。因為在第二戰時，Dauragon的攻擊會以檔格時反擊，因此同皮8用第一戰的方式擊倒他。至於ENDING方面，會因玩者在重要位置時所選擇的角色而改變，而ENDING當然是由玩者慢慢欣賞。









GAME DATA

生產商:	NAMCO
售價:	7800 日圓
容量:	DVDx1
發售日:	發售中

PS2/SLG/對應 ANALOG

セブン 7 ~モールモースの騎兵隊~

童話式冒險物語攻略・中編

赤月之森一役之後



在主角的帶領之下，摩魯摩斯騎兵隊的初次出征是得到完全勝利。在擊倒襲擊摩魯摩斯村的魔物之後，村莊的危機終於解除了。擊倒了赤月之森的魔物之後，教會和菲露等人也需要返回王都華姆去。巴爾在聽到菲露要回去王都的事情之後，便義不容辭向主角提議以騎兵隊送他們回去，因為摩魯摩斯去王都的路程也十分遠，可能會有魔物襲擊菲露。玩者當然要為主角代答這個問題了，身為正義的騎兵隊又怎麼會讓朋友有危險呢？在主角也同意後摩魯摩斯騎兵隊便準備出發了！巴爾因為要出外遠行，所以必須得到他姐姐的許可才行呢。在這個時候玩者必須去巴爾的家看看他姐姐有什麼說，當進去的時候艾茜露正在告訴巴爾世途險惡，但是身為摩魯摩斯的男子應該出去見識一下世界，





所以最後她還是讓弟弟去王都。在離開摩魯摩斯之前玩者可以在村子中向村民收集情報，在一切也準備妥當後便步出村口的「魚之門」，踏出騎兵隊初次冒險的足跡……

往王都華姆的路途



在騎兵隊的一眾人護送之下，這個長途的路程也很平安。往王都的道路比起原先所想的更為平穩，幸運地一路上也沒有遇上魔物的來襲，更可以飽覽那廣闊的天空和草原。在踏破了平原中的一個小山丘之後，便能看到遠遠有白色的石塔和高高的城牆。眼前這個宏偉繁華的都城便是ARMETHERA的中心，政治、文化、宗教和王國騎士團的所在地・王都華姆。騎兵隊終於抵達菲露的故鄉，王都一片熱鬧的氣氛令巴爾大開眼界，到處也有新奇的事物，使他不禁要在城中走走。相反主角是在王都的騎士團出身，所以華姆對他來說並不是一個陌生的地方。菲露和僧侶們要到卡路迪羅教會去報告有關受襲的事情，這個時候主角可以和巴爾一起自由於王都走走。玩者先在廣場和人們談天，再到位於城池右面的王國騎士團本部去。這時候主角會因為辭退騎士團的職務，而被守門的兩名騎士趕走。在巴爾的安慰下主角並沒有難過，離開騎士團的領地後便去找菲露，她告訴主角在卡露迪羅教會旁邊的書房會合。於是主角和巴爾便到位於城池左面的卡露迪羅教會去，一進去便被聖殿的雄偉建築所吸引，「這裡便是菲露工作的地方嗎？很厲害呢！」巴爾不禁驚歎道。「我們還是快點找菲露吧！不然她會發怒的啊~」但巴爾是不知道教會書庫在那兒的，主角在其他僧侶和神官的口中得知於聖殿旁邊的大屋便是書庫，便進去找菲露。進去時剛好菲露正在告訴母親有關摩魯摩斯的歷險，看見二人到訪便作自我介紹，原來菲露的母親便是卡路迪羅教會的書記，雅露娜・菲露奈爾。原來是她拜託女兒出去其他地方收集傳說之石的，在說詳細的事情之前，雅露娜先叫她到聖殿向教會長報告。巴爾也很想進入聖殿參觀一下，所以便三人一起進入聖殿會見會長。











卡路迪羅教會的報告



在菲露的帶領之下，主角成為教會的同伴而得到許可進入聖殿。原來這座聖殿只有在大時節和每週的禮拜日才可以讓一般人進入的，平時只有神官和僧侶等的教會神職人員出入。卡路迪羅教會不論是內外也十分嚴肅，可是主角和巴爾進去也歎為觀止，殿內的壁畫和石刻襯托出聖殿的莊嚴，令巴爾也不禁放聲說出來了。菲露向教會長報告今次旅途上發生的事情，並告訴傳說之石能封印魔物的研究正在進行。可是教會長基爾頓在副會長索力克的進言之下，說這個可以一次過將所有魔物封印的傳說之石是天方夜譚，並說這個是極具異端性的研究必須立即中止。雖然巴爾和菲露極力向教會長解釋，可是卻因為沒有什麼實質根據的情況下，真的很難叫人相信這個會發光的石頭是能夠拯救世界吧！在報告完畢後便只好回去

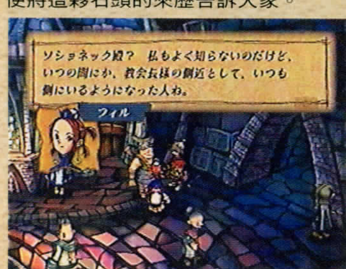




書庫和雅露娜商量了。在踏出了聖殿後巴爾問菲露那個人是否便是這個教會最偉大的人，為什麼卻不像菲露那麼溫柔和善良的。菲露說教會長是一個十分嚴謹的人來，所以對這樣重大的事情是不會輕言相信的，這對卡路迪羅教會的聲譽會有影響的呢。而那個教會長的側近索力克便不知道他的底細了，只知道他是最近在教會長身邊出現的人。回到了菲露的家便向雅露娜告訴有關剛才在教會的事情，她歎息沒有教會的協助，只有母女二人怎麼能在世界各地收集傳說之石，所以只好放棄這個研究了。說起那個側近索力克，原來連菲露的母親也不太清楚他的來歷，是因為長期於書庫研究的關係而很少在教會出現了，只知道在以前教會是沒有這個人在教會長身傍當側近的。菲露便向母親問及為什麼魔物會狙擊這個石頭，這個連巴爾和主角也很想知道的事情來。起初雅露娜還是有點猶豫……但在菲露說主角和巴爾也是可以信賴的同伴後，便將這夥石頭的來歷告訴大家。

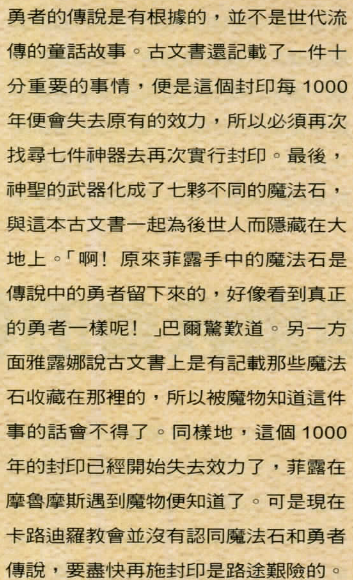




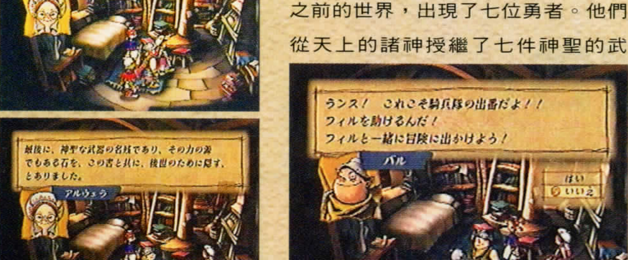


真偽莫辨的勇者傳說

這夥不可思議的石頭是在重新興建聖殿的時候，於舊址發現的兩樣東西中之其中一樣東西，而另一樣被發現的是一本用古代文字寫成的書籍。起初的時候這發現令教會大為緊張的，可是在不久之後大家的焦點也集中在新的聖殿之上，漸漸地將事情遺忘了。而古文書沒有人去解開，魔法石也沒有人去研究，所以便沒有人知道這些東西的來歷了。在雅露娜的研究之下終於知道了這是和七勇者傳說有莫大的關係，而那本古文書所記載便是這個 1000 年前的事跡。在 1000 年之前的世界，出現了七位勇者。他們從天上的諸神授繼了七件神聖的武器，藉著武器的力量他們成功將世界上的一切魔物封印起來。由這本古文書的記載和那夥魔法石便可以證明七勇者的傳說是有根據的，並不是世代流傳的童話故事。古文書還記載了一件十分重要的事情，便是這個封印每 1000 年便會失去原有的效力，所以必須再次找尋七件神器去再次實行封印。最後，神聖的武器化成了七夥不同的魔法石，與這本古文書一起為後世人而隱藏在大地上。「啊！原來菲露手中的魔法石是傳說中的勇者留下來的，好像看到真正的勇者一樣呢！」巴爾驚歎道。另一方面雅露娜說古文書上是有記載那些魔法石收藏在那裡的，所以被魔物知道這件事的話會不得了。同樣地，這個 1000 年的封印已經開始失去效力了，菲露在摩魯摩斯遇到魔物便知道了。可是現在卡路迪羅教會並沒有認同魔法石和勇者傳說，要盡快再施封印是路途艱險的。「菲露為了拯救世界能獨個兒冒險，教會長又不去幫助她。若果我們也不去幫助她的話，那麼會有誰幫助她啊？！是騎兵隊出動的時候了！去幫助菲露！跟菲露一起出去冒險吧！」巴爾向主角提議的說。在玩者為主角答應了後便決定為了拯救世界，而進行這個不會致富也沒有名聲的冒險。「騎兵隊是正義的同伴，是所有有困難人們的同伴！第一，朋友遇上危險是不能不顧的！是嗎？隊長？！」巴爾正氣凜然的說。玩者替主角選是的話，菲露便希望成為騎兵隊的成員與大家並肩作戰。在雅露娜解說古文書之下得知其中一夥魔法石在莫魯卡爾沙，於是摩魯摩斯騎兵隊便向那兒出發了。



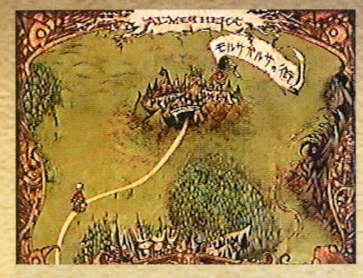






鐵球與烏鴉之城．莫魯卡爾沙

騎兵隊為收集七夥魔法石而踏出新的旅途，一切也是為了封印出現的魔物。成功能封印魔物的話便能讓騎兵隊名轟艾古亞利多大陸，在各樣那樣的思念和想法之下踏上了往莫魯卡爾沙的道路。在出了華姆後一直向北方行，騎兵隊終於到達了目的地。一進城便看到一個十分奇怪的光景，便是城門是有左右之分的，令整個城被分成左右兩邊。這時候主角三人遇上了一男一女各自在左右兩邊出來，並離開城出外去了，他倆好像是一對情





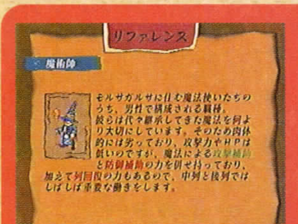
侶來的。之後菲露便提議分頭去兩邊的城中查探有關魔法石的事情，巴爾選了右面的地方，主角和菲露便去左面的地方看看。在左邊城內生活的也是一些魔術師和魔女，城內的人也好像不太喜歡劍鬥士，至於有關魔法石的事情便叫主角問館長。原來在城左面是有一座名為亞利姆之館的建築物，是魔法師們的故鄉，眾多魔法的寶庫。因為館主卡羅姆出外了，所以玩者們在館內跟各人談話後便往館內的房間與女孩談話。原來館主是有一個女兒叫妮姆莉多，那兒是她的房間，在打掃的女孩是她的朋友叫琦露姬多。在二人回到大廳的時候，剛巧館主回來了便去查探有關魔法石的事。這時候玩者的「REFERENCE」會追加「魔女」和「魔術師」兩個項目。在二人道明了來意後便掏出魔法石出來給館主看看。當館主看到菲露手中的魔法石時，便說他也擁有和這相似的石，但是那夥石是他們的一族族長的証明來，所以是不能交給騎兵隊的。即使菲露如何努力解說魔法石的重要也沒有用，二人只好暫時離開看看巴爾那邊如何吧。







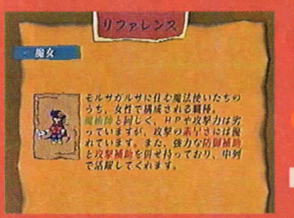




CHECK POINT !

「魔術師」

於莫魯卡爾沙居住的魔法師之一，是由男性構成的職種來。魔術師是代代相傳的一項職種，魔法對他們來說是比任何東西更重要。也因為這樣在體格方面是較為差，攻擊力和HP也偏低。但是魔術師能利用魔法為前列的同伴進行攻擊補助和防禦補助，是在隊伍中十分重要的補助系角色。另一方面他們在後列上能夠使用列回復，令魔術師成為一個萬能的補助系人才。有魔術師的加入會使隊伍的攻擊力增強，而在編制的時候也比較靈活。



CHECK POINT !

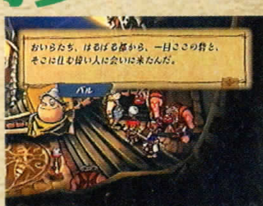
「魔女」

與魔術師同樣於莫魯卡爾沙居住的魔法師，是由女性構成的職種來。於魔法師之鄉出身的人們，男的會成為魔術師，女的會成為魔女，研究大地上的知識和魔法是他們一族的終生工作。魔女的能力跟魔術師十分相似，攻擊力和HP也偏低，但是他們攻擊的速度很快。除了有先制能力之外魔女也能利用魔法為前列的同伴進行攻擊補助和防禦補助，是在中列活躍的補助系角色。可是魔女是沒有後列的列回復能力，所以在編制的時候要注意他們的如何回復HP。

私奔的男女．布魯卡與妮姆莉多

菲露和主角在離開了亞利姆之館後，便往莫魯卡爾沙右面的城內找巴爾。另一邊的民風與左面的完全不一樣，是有許多體格十分魁晤強健的劍鬥士於這裡生活。這邊的人也好像不太喜歡魔法師，認為力量比起用老鼠煲湯的知識更無敵和實際。問及有關魔法之石的事情，人們也顯得不太清楚的模様。於是主角、菲露和巴爾三人便進入城內右邊的一座塔，這座是所有劍鬥士的根據地．普巴爾之塔。在巴爾的協助之下三人終於成功進去，會見眾劍鬥士之首的塔主莫魯基。當菲露表明了來意後立即令莫魯基發怒，一提起「魔法」之石便意為三人是亞利姆之館的人。幸好有人說出劍鬥士是有一夥石的，莫魯基才想起有這回事。若這個是普通的東西送給騎兵隊也沒有所謂，但那夥石是他們的一族族長的証明來，所以是不能交給騎兵隊的，並叫三人離開這兒。這時候玩者的





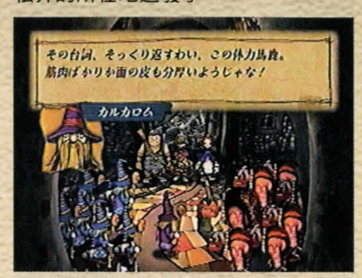






「REFERENCE」會追加「劍鬥士」這項目。當主角正要離開的時候，一名劍鬥士忽忙進來向莫魯基報告布魯卡出了大件事。原來布魯卡是塔主的兒子，他和魔女妮姆莉多一起帶同族長之証出走了！塔主得知道後便連同手下一起出去，而菲露記起在到達這個城的時候遇上那一對男女，男的好像便叫布魯卡。追出去便看到魔法師和劍鬥士之長在吵架，互相說對方的兒女帶走了自己的魔法石。在雙方也爭持不下之際，琦露姬多出來說布魯卡與妮姆莉多是真心喜歡對方的，奈何兩方的親人也意見不合，使魔法師和劍鬥士長期敵視對方。於是二人靜靜的拿走了魔法石，去韋利波魯之丘舉行結婚儀式……在兩方的人馬趕去韋利波魯之丘後，菲露提議去幫助二人。主角同意了之後，便出城向二人私奔的所在地進發了。









CHECK POINT !

「劍鬥士」

於莫魯卡爾沙男另一邊居住勇士，是由男性組成職種。擁有強大頑丈的體格，血氣方剛的性格令他們處事十分衝動。腕力是他們引以自豪的長處，身上是不會穿鎧甲的劍鬥士唯一的防具是頭上的兜，這是他們族人的証明來。劍鬥士是擁有大陸最強攻擊力的職種，在戰鬥時是利用流星鎚為武器的。除了高攻擊力和HP之外，他們能為前列的同伴進為攻擊補助。玩者在編制的時候不妨將劍鬥士放在前列或中列位置，隊伍的攻擊力是會大為提昇。但同時要留意劍鬥士跟戰士同樣是沒有回復能力，所以得利用一下列回復角色來補助一下。

韋利波魯洞窟的魔龍





在主角一行來到的時候，看到魔法師們和眾劍鬥士均倒在洞口。原來洞窟之中有許多魔物，單單以魔法師或劍鬥士是不能擊退的，加上洞窟之內空氣稀薄，每次戰鬥也只能在6個TURN之內進行，戰鬥變得非常地困難了。可是騎兵隊是不能座視不理的，便決定進入洞窟內擊倒魔物。這時候莫魯基和卡羅姆便會各自派出劍鬥士和魔術師及魔女來協助騎兵隊，這時玩者在「REFERENCE」中會追加「於情報屋更換同伴」。玩者在編制的時候除了只有7人參與戰鬥之外，還有隊伍本身的總人數是有限制的。所以新加入的同伴會在情報屋那兒，有一項叫同伴替換，玩者能在這兒換入其他多出的同伴入隊。在擊倒4隻卡洛姆後洞內中央的石門便可以打開，這時候會看見私奔的二人在這兒進行婚禮，在他倆拿出兩夥魔法石作信物時，那個主持婚禮的神官竟然化成了魔龍去強奪魔法石！這時主角三人剛好趕到，教會之石與劍鬥士之石和魔法師之石產生共鳴，三人立即向魔龍挑戰！成功收拾了中BOSS後兩族人得到和解，布魯卡與妮姆莉多也得到許婚，成為新的族長。為了向騎兵隊答謝，二人將兩夥魔法石送給主角。之後菲露便說回去王都向母親報告事情，騎兵隊便離開莫魯卡爾沙回王都華姆。



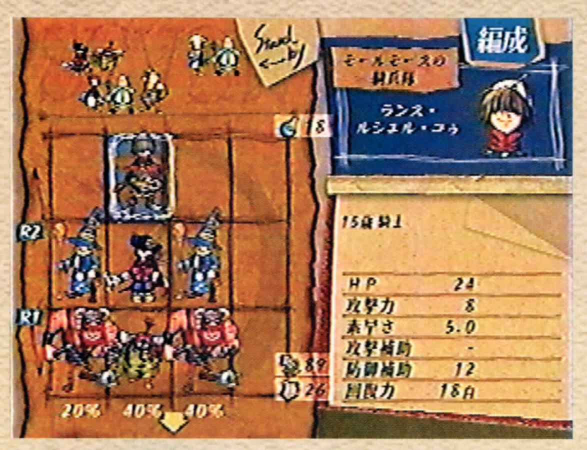




韋利波魯洞窟魔物情報

敵人名稱	HP	攻擊力	速度	回復力	特殊攻擊	思考模式
魔獸卡洛姆（1）	150	10	8	12	-	隨機作出攻擊
魔獸卡洛姆（2）	155	10	8	12	-	隨機作出攻擊
魔獸卡洛姆（3）	165	12	12	15	-	隨機作出攻擊
魔獸卡洛姆（4）	170	12	13	16	-	隨機作出攻擊
魔龍阿撒特	220	14	2	40	2-4TURN 作出列攻擊	隨機作出攻擊

韋利波魯洞窟魔物攻略組合			
-	主角	-	-
魔術師	魔女	魔術師	-
劍鬥士	幻術師	劍鬥士	-





由於在洞窟中空氣稀薄的關係，每一次戰鬥也必須在6個TURN之內完成，否則時限一到便會敗掉而退卻。在這個十分短的時間之內擊倒擁有回復能力的敵人，是需要攻擊力高的組合才行。劍鬥士和幻術士於前列有魔術師和魔女的攻防補助，頭一TURN已經可以令魔獸卡洛姆半死，重點是不去進行Rotate令主攻擊列二回猛攻，雖然沒有角色為劍鬥士回復HP，但是HP高加上一次防禦補助便能作此攻擊了。當攻擊列的HP底下時才Rotate也未遲，因為Rotate是會令敵人有回復TURN，面對魔龍這回復力驚人的傢伙時便減少Rotate換取攻擊時間，否則6個TURN是難以擊倒牠的。

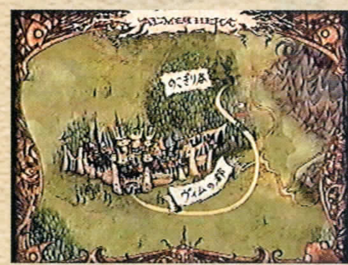




鋸齒山谷的妖精們

回到王都之後主角一便回去教會的書房，向雅露娜報告有關莫魯卡爾沙的事情。雅露娜告訴大家第四顆魔法石的位置，據古文書記載是在鋸齒山谷附近的地方。在離開王都出發之前，雅露娜叮囑大家小心會遇上上次







那化成人類般的魔物。騎兵隊又風塵僕僕地往下一個目的地進發，是鋸齒山谷中的一個小村落。在騎兵隊到達了森林之後，遇上了村中的妖精們為了進入森林打獵而向村長爭議，原來是因為最近在村莊附近的寂靜之森出現魔物，村長韋露瑪勸告那些年輕的妖精們不要冒險進去，可是妖精因為要靠入森林打獵為生，所以便產生矛盾。這個時候主角等人得知森林當中出現魔物，便知道和魔法石有一定的關係，必須進入去看看。但是村長也阻止大家入森林，這樣只好在村內走一走吧！玩者在村中的練射場找到一些想進入森林的妖精，得到這些年輕的妖精幫助便可以入寂靜之森。在進入森林之前玩者能在韋露瑪口中得知森林中魔物的情報，於「REFERENCE」中追加了「弓箭手」和「韋基利」兩項。這樣玩者便可以在情報屋之中更換這些新加入的同伴於隊伍內使用，而在寂靜之森當中玩者必須要將弓箭手和韋基利編制入隊才行，否則沒有嚮導於森林中走是十分危險的。正如韋露瑪所說的一樣，騎兵隊在森林中遇上了妖獸摩爾、幻獸史洛姆和怪鳥古利哈。玩者成功擊倒三隻魔物之後便在森林之中發現了一個神聖祭壇，這時從後追來的韋露瑪便知道這森林是有魔法石保護的。菲露的三顆魔法石與祭壇的寶石產生共鳴，韋露瑪說這個是守護世界的寶物，希望騎兵隊能夠去利用這顆魔法石保護世界，便將這顆弓箭手之石交給主角。而騎兵隊在這次的旅程之中找到了七顆魔法石之中的其中四顆了，是過了一半呢！這個令菲露和巴爾十分鼓舞的事情，回去王都找雅露娜告訴她吧！













CHECK POINT！「弓箭手」

長居於森林依賴打獵為生的妖精部族，是由男性構成的一個職種。與女性妖精韋基利共同在森林過著與大自然和諧同處的生活，對一切有關森林的事情也十分熟悉。為了自衛他們一族發展出弓術，弓箭手的射術於大陸是數一數二的。除了能夠利用弓箭於中列位置作出強力的間接攻擊之外，於前列也可以用飛刀攻擊對手。是HP和攻擊力十分平衡的職種，但是他們並沒有回復HP的能力，所以在編制的時候要注意與列回復角色配合一下。



CHECK POINT！「韋基利」

長居於森林依賴打獵為生的妖精部族，是由女性構成的一個職種。與男性妖精弓箭手共同在森林生活，相對於男性的妖精是較為輕巧。為了自我防衛所以與弓箭手同樣熟練弓術，可是比較起弓箭手之下，韋基利的HP和攻擊力便有所不及了。除了能夠利用弓箭於中列位置作出強力的間接攻擊之外，輕巧能使她們擁有較快的速度作出先制的反應。加上韋基利擁有弓箭手沒有的自回復能力，所以她們能獨立於列中活躍。



CHECK POINT！「間接攻擊」

「弓箭手」和「韋基利」擁有於中列向敵人射擊的技巧，這種不是在前列直接攻擊敵人的便稱為「間接攻擊」。間接攻擊與攻擊補助是完全不同的，是一種獨立發動的異能。可是要利用這種間接攻擊必須要弓箭手或韋基利的前列沒有同伴妨礙才行。當前列的同伴攻擊時，於中列的射手便會作出間接攻擊。



寂靜之森魔物情報

敵人名稱	HP	攻擊力	速度	回復力	特殊攻擊	思考模式
妖獸摩爾	185	13	15	-	-	以HP低的同伴為目標
幻獸史洛姆	165	17	12	-	-	隨機作出攻擊
怪鳥古利哈	190	12	18	-	2-4TURN作出列攻擊	隨機作出攻擊

寂靜之森魔物攻略組合			
-	-	主角	-
弓箭手	魔術師	弓箭手	菲露
-	韋基利	-	韋基利



主角能夠利用他的防禦補助去保護前面的弓箭手，加上自己擁有自回復能力所以不成問題。而中列的弓箭手是沒有回復能力的一種職種，所以必須加入魔術師和神官菲露來互相進行列回復，為一整列的同伴回復HP。最後是前列的韋基利，除了是讓魔術師和神官作出補助之外，主要是編制在前列沒有人的情況下能令弓箭手於中列以弓箭射擊。同樣道理，讓韋基利編制在她們前面沒有人的情況下，於主角的攻擊她們便會於中列作出強力的射擊。加上韋基利是一種擁有自回復能力的，所以列中沒有安排列回復的同伴也沒有問題。






TEXT：MARKS

GAME PS GAME DATA

開發商	MARKS
售價	5800 日圓
容量	DVD-ROM
記憶	390KB
發售日	發售中（12月14日）

PS2/RPG/對應 ANALOG

DARK CLOUD ダーククラウド ジオラマRPG

尋找對付魔神的方法

攻點編 QUEEN"s

遇見蘭度

當度肯來到西面城鎮—QUEEN'S時，同樣空無一人產生出死寂的氣氛。不過度肯卻在城鎮的南方的EAST HARBAR，而終於找到這裡唯一一個仍在存在的人—蘭度。他告訴度肯需要乘潛水艇才可以前往沈沒船，而且可以在他的店內購買所需的道具。



在 KING 基地

在度肯進入沈沒船第九層之前，可以將收集得來的碎片拼出 KING 基地，而發生 KING 基地的 HAPPEN EVENT。KING將一盞神燈送給度肯作為禮物，但度肯在不知情之下擦了一下，惡霸 KING 立刻呈現一幅害怕的表情，同時大魔導士露比從神燈出現，而之後成為度肯的第三個同伴。



EVENT BATTLE

在沈沒船第九層，度肯他們會與三台海賊戰車進行EVENT BATTLE。這些經過特別強化的海賊戰車最好是使用以飛行道具攻擊的角色。將他們擊倒後，就可以利用露比不同屬性的魔法打門閘門。

大聖堂與占卜館

在前往沈沒船第18層時，首先要發生大聖堂的HAPPEN EVENT，聽取有關從前的女王與村中一青年男子熱戀的事件，這亦是船沈沒的原因。之後就在占卜館占卜時就會多了一個「女王が愛した男」的選項。



音樂盒的鑰匙

經過白蛇婆婆的占卜，度肯終於看到女王所愛的男子所居住的房子，而房子的主人正是居住在港口的蘭度。雖然在房子中找不到蘭度的蹤影，但



是在櫃台卻出現一道閃光，其實這是一條用來前往第18層的音樂盒鑰匙。

取得「月のオーブ」

打倒BOSS—冰之女王之後，蘭度出現大家的面前，而他更向冰之女王當時自己不能趕赴教堂的原因。在蘭度和冰之女王和好如初時，蘭度就從衣袋中取出度肯一直尋找的「月のオーブ」。雖然度肯將「月のオーブ」交給月之民，但月之舟並沒有任何反





應，所以月之民決定與度肯一起前往月之舟擺放的地—太陽與月之神殿調查月之船沒有反應的原因。

裏迷宮

前往沈沒船裏迷宮的方法就是在發出不思議光芒的小池前使用「ピチピチ魚」。若大將會在小池出現，帶主角們到裏迷宮。不過若大將對於不新鮮的魚是不會有反應，因此沒有需要持有腐爛的魚。沈沒船迷宮最大魅力是可以自由地進入裏迷宮，因為當



LUDY店開始營業時，就可以買到ピチピチ魚，這是其他迷宮沒有的。

BOSS~冰之女王

攻擊模式

冰箭

冰箭是冰之女王的遠距離攻擊。首先女王的周圍會出現八支冰箭，就好像盾一樣包圍女王。攻擊時，八支冰箭會逐一飛過來，只要作出正確的防禦便不會有問題出現。當冰箭完全射出之後，亦會一支一支的出現。



波動

當走近冰之女王時，她會以波動來把露比彈開。這個時候的冰之女王對於露比的攻擊「炎」，或是魔石和炸彈不能給好一點傷害，因此要避免進行埋身戰。波動的防禦方法就是不論是攻守都以遠距離進行。



冰之女王的打倒方法

作戰一

由於露比以外角色的攻擊對冰之女王都不能產生效果，所以這裡使用的角色只限於露比一人。不論是多強的武器都需要把屬性改為「炎」。在鎖定冰之女王後，保持中距離的位置以防禦狀態擋下冰箭，之後才向冰之女王反擊。如果以「黃金のリング」的LV 1攻擊力來計算，只需要23次命中的攻擊便可以取勝。

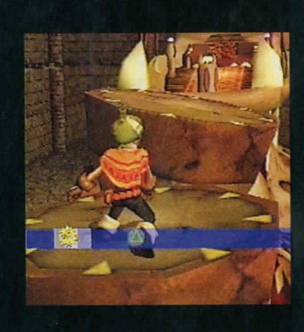


作戰二

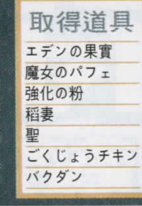
除了露比的攻擊之外，對冰之女王有效的就只有「ばくだん」和「ボムナッツ」等道具類。尤其是剛剛提到的兩個，因為可以一個便將女王和冰箭同時給予攻擊，不過使用時就不要太過接近冰之女王。







大聖堂



HAPPEN：聖

完成大聖堂，除了可以在神父菲路手上取得道具「聖」，亦可聽到有關大聖堂的一些禁忌，而在占卜的項目中會增加一個新選項「女王所愛的男人」。

建村要求



雖然他的要求是擺置在斜塔附近，但並不是放在斜塔旁邊就可以達到。其實，還要大聖堂的正門向著大海的方向。不過地點和斜塔的方向是不會影響要求的。

取得道具
メイジスレイヤー
ひょうたん
ポケット
聖なる魔石
聖水
毒消しドリンク
毒を無效にするお札

KING基地

HAPPEN：露比成為同伴

KING基地（キングのアジト）完成後，傳說魔導士—露比會加入而成為同伴。這樣就可以利用其不同屬性的魔法進入沈沒船第九層之後的層數，而她更可以作遠距離的攻擊。

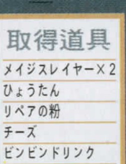
建村要求



因為他們不要那輛豪華的轎車駛過一些骯髒的路面，所以需要在轎車前面開始鋪設「みち」至通往城鎮中心的入口。此外，還要其他房子，最好是放在入口旁。

取得道具
エデンの果實
魔女のパフェ
強化の粉
稲妻
聖
ごくじょうチキン
バクダン

占卜館



HAPPEN：可免費占卜

將占卜館完成，便可以得到占卜婆婆的免費占卜。只要在選項選擇就可以得到有關故事上的情報，不過當中只有一個對故事重要，因此無必要占卜其他。

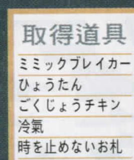
建村要求



居住在占卜館的白蛇婆婆十分喜歡看日出的。如果當城中央的河道上流移至畫面上方時，為了白蛇婆婆面向畫面的上方，所以館的門口需要向畫面的右方。

取得道具
メイジスレイヤー×2
ひょうたん
リペアの粉
チーズ
ピンピンドリンク

BASKER店



HAPPEN：用kコウヤクの葉交換ファンデーション

雖然完成的EVENT後，可以作儲物室之用，但其實只要將在瑪達達基之里取得的「コウヤクの葉」交給BASKER（バスカー）來換「ファンデーション」

建村要求



由於他只要求擺放在高的位置，所以單單放置在高的位置就可達成條件。城鎮之中，只有上流的附近的土地比較高，而擺放位置是沒有限定的。

取得道具
ミミックブレイカー
ひょうたん
ごくじょうチキン
冷氣
時を止めないお札





保安官辦公室

HAPPEN：取得搜查令狀

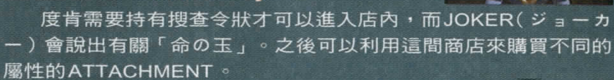
在保安官的辦公室發生的HAPPEN EVENT時，探長為協助度肯調查「月のオーブ」，而將可以搜查JOKER店的「搜查令狀」交給度肯，之後才找到JOKER。

建村要求



探長為了維持城鎮的和平和秩序，而想監視KING的活動，於是將辦公室放在距離KING基地一格以內的地方。而不論直橫斜，只要鄰近那裡就可以完成要求。

取得道具
ミミックブレイカー
シーキラー
エデンの果實
攻擊+1
聖なる魔石



JOKER店

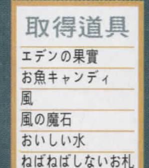
HAPPEN：可購買Crystal

度肯需要持有搜查令狀才可以進入店內，而JOKER(ジョーカー）會說出有關「命の玉」。之後可以利用這間商店來購買不同的屬性的ATTACHMENT。

建村要求



由於心地善良的JOKER覺得保安官WALUER很煩厭，所以將JOKER店放置在與保安官辦公室不同的區域就可以達成要求，越遠就越好。



取得道具
エデンの果實
お魚キャンディ
風
風の魔石
おいしい水
ねばねばしないお札

JACK店

HAPPEN：大富豪ハンマー、プラチナリング

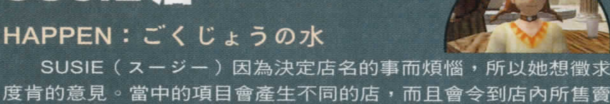
完成JACK（ジャック）店後，才可知道當中所賣的道具並不是普通商店可以買到的武器，而發生HAPPEN EVENT時，因JACK見到露比而給予「プラチナリング」和「大富豪ハンマー」。

建村要求



喜歡SUSIE的JACK希望可以放置在SUSIE店附近，雖然他說可能在購物時會便宜一點，但這是不可能的。只要將JACK店放在距離SUSIE店兩格以內的位置便可，不論斜放都可以。

取得道具
バクダン×2
炎
チーズ
ニvれないお札



SUSIE店

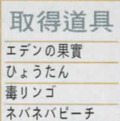
HAPPEN：ごくじょうの水

SUSIE（スージー）因為決定店名的事而煩惱，所以她想徵求度肯的意見。當中的項目會產生不同的店，而且會令到店內所售賣的道具改變。

建村要求



浪漫主義的SUSIE希望可以在噴水池附近營業，而可以見到大大噴水池就更好，因為她很喜歡晚上的噴水池，只要放置在距離噴水池兩格以內的位置就可以完成要求。



取得道具
シーキラー
おいしい水
ごくじょうの水
ひょうたん

LUDY店

HAPPEN：ピチピチ魚、冰

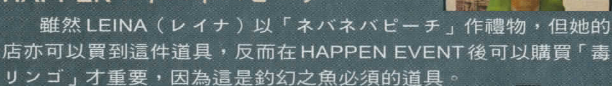
LUDY（ルーティー）會將「ピチピチ魚」和「冰」作為禮物，而魚需要放在冰的旁邊來防止腐壞，因為鮮魚是往裏迷宮的鑰匙。此外，這裡可以買到釣魚的魚餌「エビィ」。

建村要求



為了可以快一步從港口搬運鮮魚，所以希望可以放置在一個方便的位置。只需要放在鄰近往港口的斜坡，她就會很開心。不過不可距離斜坡一格以上。

取得道具
パン
冷氣
冷氣の魔石



LEINA店

HAPPEN：ネバネバピーチ

雖然LEINA（レイナ）以「ネバネバピーチ」作禮物，但她的店亦可以買到這件道具，反而在HAPPEN EVENT後可以購買「毒リンゴ」才重要，因為這是釣幻之魚必須的道具。

建村要求



想著兒子的母親LEINA不希望因擔心與惡霸KING一起的兒子—JEAK而影響工作，所以只要將LEINA店放在距離KING基地的兩格以內的位置便可以。

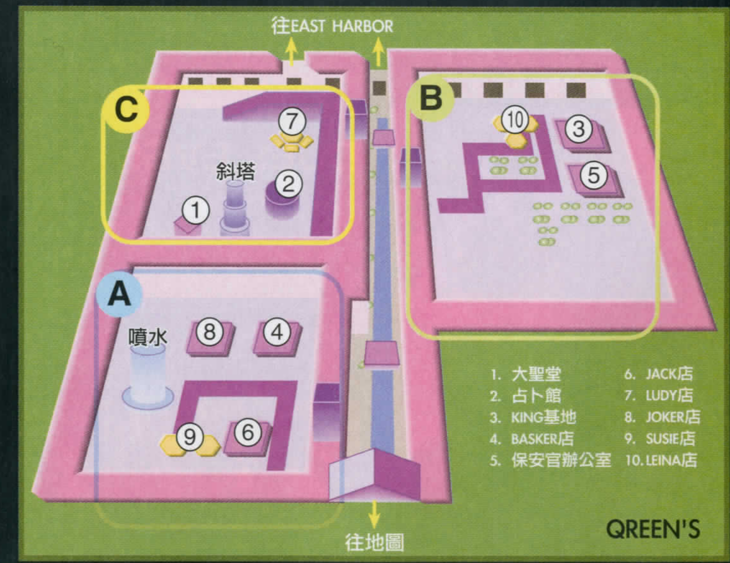
取得道具
エデンの果實
ひょうたん
毒リンゴ
ネバネバピーチ

QUEEN'S

完成要求100%

將所有的房子完成，再加上100%回應村民們要求後，探長就會將一把「マッチョソード」的強力武器送給度肯。這把武器正是羅魯村的馬治兄弟送給探長的禮物，而可以在劍身上看到他們的樣子。







遇見活卡加

當度肯與月之民步上前往神殿的梯級時，突然聽到一句從梯級旁傳出來的說話，原來是蒙斯加蘭卡唯一仍然存在的人—活卡加（ウンカカ）。雖然



他是SIDE WARRIOR的最強戰士，但因為自己不能守護蒙斯加蘭卡村而感到自卑，還常常說自己是個軟弱的戰士，所以度肯只好一人進入神殿內。

三姊妹家

在度肯進入神殿第九層之前，可以將收集得來的碎片拼出三姊妹家，而在發生三姊妹家的HAPPEN EVENT。當三姊妹想答謝的時候，活卡加亦同時來到，更發生活卡加向大姊表明自己喜歡二姊的事件。活卡加為了正義和報答度肯，而成為度肯的第四個同伴。之後，月之民告訴度肯進入保管月之舟的最後房間所需要的「太陽之印」都是村酋長世代管理。



EVENT BATTLE

在神殿第九層，度肯他們會與金銀兄弟進行EVENT BATTLE。由於



兄弟的硬度都比之前的石巨人高，所以最好是使用以飛行道具攻擊的角色。將他們擊倒後，就可以利用活卡加的必殺技將封鎖門口的黑霧吹走。

太陽之印和月之印

在前往沈沒船第18層前，需要從酋長取得打開最後房間的「太陽之印」和「月之印」。初時因為酋長不太熟悉的度肯的為人，所以不肯將貴重的「印」交給他，不過經過活卡加的解釋



之後，酋長答應把「印」交給度肯。雖然得到酋長的批准，但保管著兩個「印」正是沙保和艾加，只要到他們的房子找二人便可以取得重要的「太陽之印」和「月之印」。

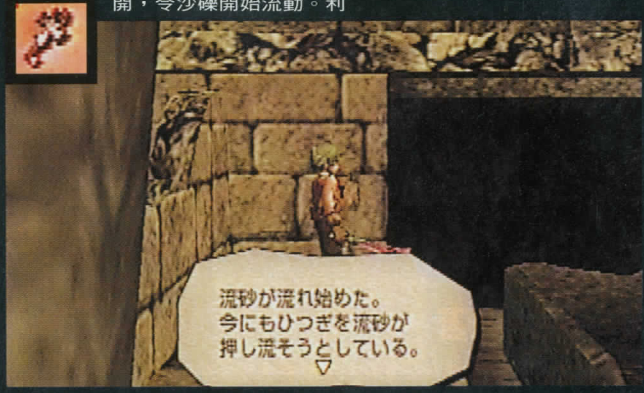
DUEL EVENT

在打倒BOSS—王之咀咒之後，度肯雖然通過地道到達保管月之舟的房間，但房間內卻突然發生崩塌，令度肯頭頂天花的厚厚岩石一一掉下來。因為掉下來的石塊同時使月之舟出現被擊沉的危機，所以度肯拚命的跑上梯級，而當走到登船的石台時，就會開始DUEL EVENT。



裏迷宮

今次前往太陽與月之神殿裏迷宮的方法就是在在出現沙礫前使用「ひみつ通路のカギ」。通道的閘門會打開，令沙礫開始流動。利



用沙礫的流動以閘口前的大鐵皿前往裏迷宮。不過「ひみつ通路のカギ」是不會像「ピチピチ魚」可以購買回來。

BOSS~王之咀咒

攻擊模式

戰士形態

雖然他的移動速度比較慢，但他會以長長的手向橫一摑，因此玩者需要在使用活卡加的必殺技前留意角色和王之咀咒的距離，否則很容易被擊中或是消耗過多耐久度。戰士形態會在被擊中後，與黑雲互相交替的出現。



黑雲形態

黑雲是王之咀咒第二個的攻擊形態，會將黑霧包裹著整個核心。攻擊時，它會以高速向角色飛過來，而用身體直接撞擊。當它化為黑雲時，就要用ドランの羽根快速遠離其身邊，之後才準備攻擊。



王之咀咒的打倒方法

基本作戰

由於王之咀咒的核心被黑霧所包裹著，基本上所有攻擊都會變成白費的，而可以將黑霧吹走的就只有活卡加的必殺技，但是被吹散的黑霧會在一定時間內再次重生，令轉換角色後沒有了時間作攻擊，所以這裡使用的角色只限於活卡加一人。不過吹散的方法是等待王之咀咒接近時，才使用必殺技，需要留意使出的時間。



作戰一

被吹散了黑霧的核心會停留一會，而活卡加可以繼續使用必殺技去攻擊王之咀咒，或者利用本身武器的長度來直接攻擊。



作戰二

除了活卡加的必殺技外，亦可以利用「ばくだん」和「炎の魔石」等道具類。不過要緊記在使用道具後立刻切換ドランの羽根逃走。

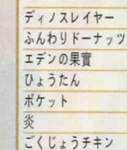




建村的規則

對於SIDE WARRIOR人來說，房子位置並不是最重要的，反而他們希望自己的房子有僻邪的效果，因此全部村民的建村要求都以附合圖藤柱的規則為主。從酋長口中知道他們相信，只要門前的圖藤能夠與圖藤柱上的同樣面貌，形成面對面的情況，就會有僻除妖魔的效果，而每一支圖藤柱上都會有三個不同的面貌（合共九個）。當中有其他要求的村民就是建於神殿入口附近的酋長和建於綠州附近的三姊妹。此外，放置上亦要配合東面空屋的圖藤。

酋長波格家

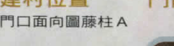


HAPPEN：得到取印的許可

雖然酋長開始時不願意將一直由世代的酋長管理的「太陽之印」交給度肯，但是經過活卡加的遊說後，終於准許度肯去拿取進入最後房間的太陽和月之印。

建村位置

門口面向圖藤柱A





門前圖藤柱



取得道具

- ディノスレイヤー
- ふんわりドーナッツ
- エデンの果實
- ひょうたん
- ポケット
- 炎
- ごくじょうチキン

斯寶寶家

HAPPEN：エデンの果實

斯寶寶（ジブブ）家的HAPPEN EVENT發生時，可以看到斯寶寶在屋頂呼叫的情景。在屋內告訴度肯覺得村內對美的評審出現很大問題，令擁有美貌的斯寶寶變成醜陋的人。

建村位置

門口面向圖藤柱C



門前圖藤柱



取得道具

- ディノスレイヤー
- エデンの果實
- マイティヒール
- チーズ
- 毒を無效にするお札

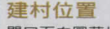
保路古家

HAPPEN：攻擊+3

完成保路古（ブルーク）家後，他向度肯說出自己是勇者亞卡的兒子，不過其父親卻沒有遺下有關打倒魔神的提示。之後，這裡可以作補給道具之用。

建村位置

門口面向圖藤柱B





門前圖藤柱



取得道具

- ビーストバスター
- エデンの果實
- ひょうたん
- ごくじょうチキン

俘虜之小屋

HAPPEN：沒有

原來被俘虜的人正是SIDE WARRIOR的宿敵—SCOPION WARRIOR戰士「高朗」。當活卡加以力量打開閘門之後，高朗反而表顯出一幅害怕的表情，而寧願繼續被關於牢中。

建村位置

門口面向圖藤柱A



門前圖藤柱



取得道具

- ストーンブレイカー
- アンデットバスター
- エデンの果實

沙保家

HAPPEN：ダブルインパクト

完成沙保（ザーボ）家後，沙保才會將月之印交給度肯，而他會在第二次將ダブルインパクト送給作謝禮。沙保在屋頂向說出了反對沙漠兩個部族的戰爭，更說出為何兩族不能成為朋友的問題。

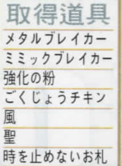
建村位置

門口面向圖藤柱B



門前圖藤柱





取得道具

- メタルブレイカー
- ミミックブレイカー
- 強化の粉
- ごくじょうチキン
- 風
- 聖
- 時を止めないお札

三姊妹家

HAPPEN：活卡加成為同伴

雖然三姊妹想找一些東西送給度肯作謝禮，但三人同時忘記了買禮物，而當她們為禮物的事而感到煩惱時，活卡加亦來到。活卡加會說出自己所愛的人，之後更成為度肯的同伴。

建村位置

門口面向圖藤柱B

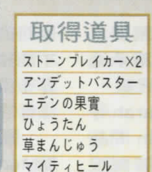
門前圖藤柱



取得道具

- アンデットバスター
- メイジスレイヤー
- ひょうたん
- 魔女のバフェ
- 冷氣
- マイティヒール
- チーズ

多多家



HAPPEN：太陽の劍

當多多（トト）家時，正發生木偶人—哥斯基逝世的事情。雖然多多不希望哥斯基死去，但他始終無法阻止這個事實。最後多多將哥斯基變出來的太陽の劍送給度肯。

建村位置

門口面向圖藤柱A



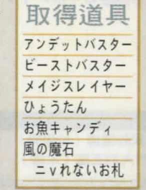
門前圖藤柱



取得道具

- ストーンブレイカー×2
- アンデットバスター
- エデンの果實
- ひょうたん
- 草まんじゅう
- マイティヒール

艾加家



HAPPEN：バスターソード

完成艾加（エンガ）家後，艾加才會將太陽之印交給度肯，而艾加會在第二次進入其房子時，將自己年青時使用バスターソード送給度肯作謝禮，這是因為自己已經年老了。

建村位置

門口面向圖藤柱C



門前圖藤柱



取得道具

- アンデットバスター
- ビーストバスター
- メイジスレイヤー
- ひょうたん
- お魚キャンディ
- 風の魔石
- ニvれないお札

蒙斯加蘭卡

完成要求100%

將所有的房子完成，再加100%回應村民們要求後，酋長會將武器和道具送給度肯他們。度肯可以取得一顆「ダイヤモンド」，而活卡加則獲贈一把的「シンキロウ」，這是活卡加的所有武器中的最強的。





TEXT：小璘

Tales of Eternia 新同伴加入

GAME PS GAME DATA

製造商	NAMCO
售價	6800 日圓／9800 日圓（PREMIUM BOX 版）
發售日	發售中
容量	CD-ROM × 3
記憶	1 Block／6-7 Blocks（PocketStation）

PS／RPG／對應PocketStation、Dual Shock、Multi Tap

謎團解開

來到Luichka，發現那裡有如廢墟般，就像剛發生了大爆炸；而據Meredy所說，這是「極光術」所造成。至於「極光術」的一個怎樣的東西，由於Meredy也不知怎樣去解釋好，唯有叫Rid他們現在就前往到村內的一所最大的房屋，找加利挪斯便能知道。

Rid於加利挪斯家的地下研究室找到加利挪斯，他觀看著Rid，並將Meredy推向Rid身上從而發出「菲布里路」光線。各人都不明白加利挪斯的舉動，於是Keel就請他解釋一下巴烈魯、Grandfall和極光術是什麼；就這樣，他們便到客廳詳談。經過加利挪斯所說，Grandfall真的是由Celestia的領主巴烈魯，利用神之菲布里路的極光術所引起的。而Meredy一直以來所提及的「菲布里路」，其實只是一種力量的代表，為了讓各人更明白，加利挪斯便舉破壞神尼利爾多（ネレイド）為例子，他亦是使用菲布里路來破壞美露歷絲文明。加利挪斯積極研究這力量，可是一直都沒進展，於是乎他便派了Meredy代他到Inferia調查；現在他得到由Meredy所帶來的Inferia晶靈及擁有未知的菲布里路之人——Rid，他相信謎團應該會明朗化。接著，加利挪斯就要求Rid讓他作出身體檢查，Rid應承過後，加利挪斯便叫他到地下研究室。

在Rid進行身體檢查時，Farah等人便到睡房休息；那時，Farah問起Meredy的父母，可是她卻回答說沒有，並只有不快樂的回憶。然而這時在Meredy的心中，卻浮起了母親對她的關懷……雖然加利挪斯調查了一整晚，但仍然不能查出Rid擁有菲布里路的原因，他估計只有到奧爾巴斯才能找出真相。不過，他認為Rid的菲布里路正在沈睡中，只要達到某種條件它就會甦醒。

既然完研完畢，Rid他們就繼續協助Meredy討伐巴烈魯，加利挪斯提意他們前往到港町Peruti（ペイルティ）看看，或許會有新發現；由於這地距離那裡的路程十分遙遠，於是Rid他們便乘晶靈鐵路先到廢坑站（廃坑廃）。

CHECK！廢墟之村Luichka（廃墟の村ルイシカ）

料理習得位置：

料理	位置	所需材料
苦麻婆（にがりマーボー）	加利挪斯家的睡房（垃圾箱）	レッドソディ、タスクのにく、ブラックソディ
紅甜菜肉湯（ホットボルシチ）	Luichka 村內的瓦礫（木箱）	ビート、ポテト、キャベツ、レッドソディ

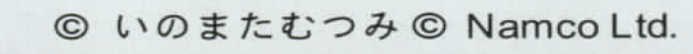
CHECK！ Mini Game「廢坑」



操作：○＝放計時炸彈及開始倒數

玩法：在列車行駛時，將會有敵人跟隨著列車，那時Rid就要放出計時炸彈將敵人炸開。若敵人未被Rid炸開，而它又到達列車附近，戰鬥就會開始。而玩者每次最多可一連發4枚炸彈，當炸彈用畢後會於特定時間後作出補給。

心得：在敵人的列車一出現時就放出炸彈，這樣便可輕易將敵人擊退。





Celestia的大晶靈

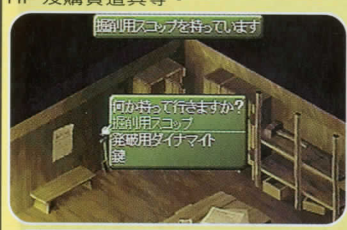
再次由Rid駕駛列車，不禁令Keel擔心又暈車浪，不過這次他不是暈浪，而是麻痺！他慢慢看下車，看著廢坑內的岩石感到很有趣，其後從Meredy口中得知這裡是地之大晶靈的所在地，於是他們便趕快入內會見地晶靈。



CHECK！地晶靈之廢坑

在地晶靈之廢坑的入口附近有一間員工休息室，那裡除了是給同伴休息回復HP外，還於工具箱內放了一些掘坑工具「泥鏟（掘削用スコップ）」、「炸藥（発破用ダイナマイト）」和「鎖匙（鍵）」，讓Rid在旅途中因遇上被阻塞的路而使用的；首先「泥鏟」是用來掘走沙石的，「炸藥」是用來炸開巨石，「鎖匙」則是啟動昇降機。玩者每次只能取走其中一項使用，而每次都能無限次使用；在途中最多巨石出現，玩者可帶著炸藥行動。

其後，玩者會利用鎖匙啟動昇降機到達下層，那裡將會是一個休息的地方，而Meredy會拿出一個名為「Wis（ウィス）」的咭牌遊戲給各人遊玩。玩過這遊戲後，玩者就可以在往後隨時進行遊戲。在下層將會有一處地方可隨意改變所持的工具，玩者便不用再次返回上層更改工具。而當到達地晶靈所在地的附近，會來到一個有小地晶靈的村莊，那裡將能夠回復HP及購買道具等。











Gnome 的玩具

（ノームのおもちゃ）[道具屋]

道具	價錢
アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
レモングミ	2500
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50

Gnome 的點心

（ノームのおやつ）[食材屋]

道具	價錢
パンヤめん	60
タクスのにく	150
ポテト	50
にんじん	50
たまねぎ	50
ビート	60
アマンゴ	80
レッドソディ	60
ホワイトソディ	60
ブラックソディ	100
パープルソディ	200

Mini Game「Wis」

操作：←→＝選擇咭牌、○＝出牌、×＝Pass、□＝結束遊戲

玩法：一個類似《UNO》的遊戲，玩者要鬥快將手上的咭牌放出，或其中一位玩者擁有多過十五張咭牌便會結束遊戲。咭牌共有多種屬性，其中最基本的是火、水、風三種，當中有些是帶有攻擊效能的；另外還有一些轉換屬性之咭牌，有地、冰、雷、光和闇五種。除了光和闇是可以除時放出外，其他咭牌也一定要依照場地上的屬性才可放出。遊戲共玩五局，在每局完結後都會按照咭牌而得到一定分數，取得最高分數者才算勝利。







來到地之大晶靈附近的範圍內，竟有一班小晶靈前來「迎接」Rid他們，於是Rid便跟著那班小晶靈入內查看。原來晶靈們就是住在這廢坑內，有如一個小村莊般有售賣道具等地方，之後他們繼續沿著小路進入另一地方，終於讓他們找到地之大晶靈！Meredy上前向大晶靈Gnome（ノーム）解釋世界即將面臨的危機，並請求它可以進入其古里美基治內；可是，由於大晶靈的村莊現正被人類開發，令致它們的家園被破壞，Gnome極之憤怒下不但沒答應Meredy的要求，還與他們戰鬥起來。

BOSS 戰

名稱：ノーム

HP：16160

攻擊屬性：地

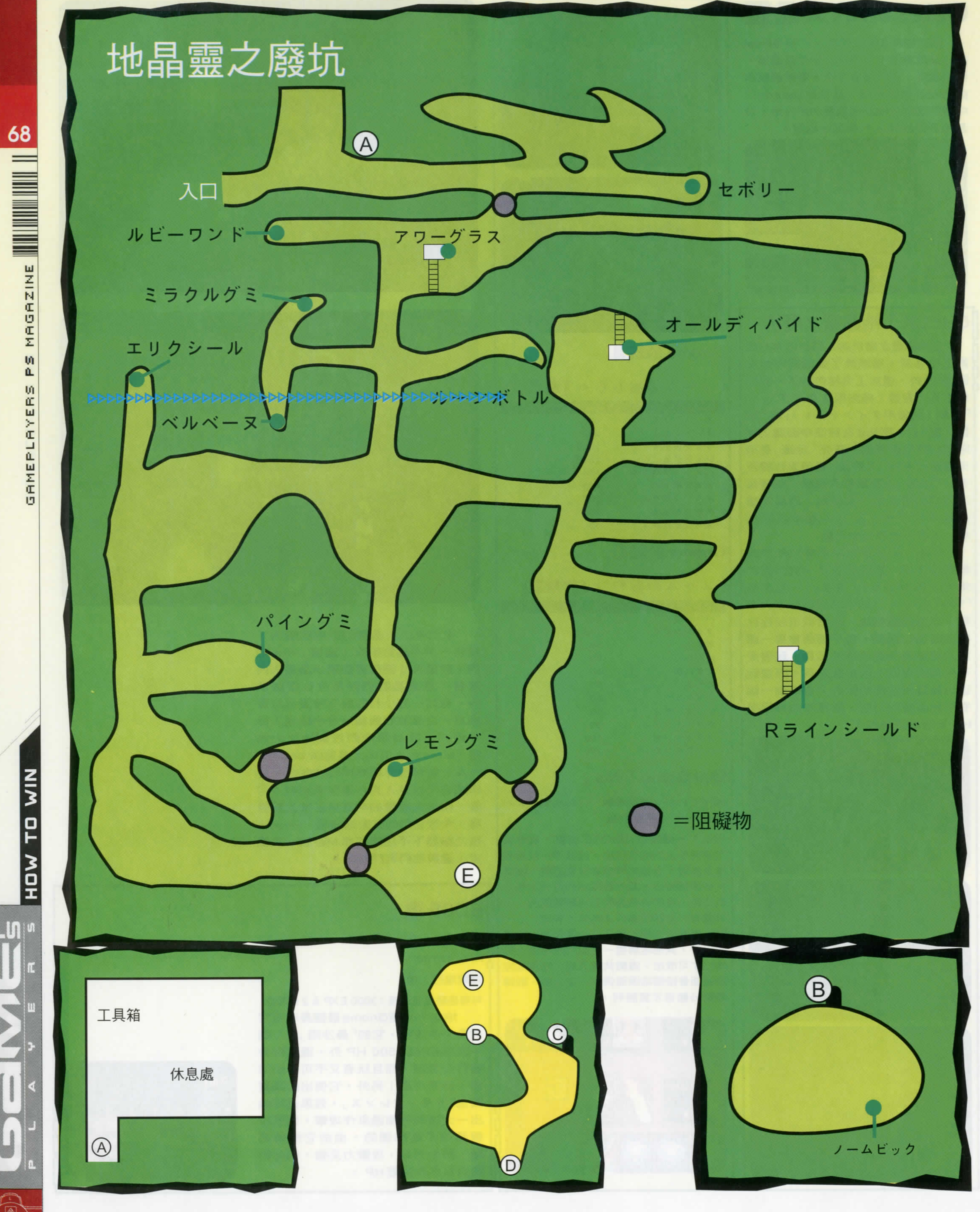
可得經驗值及金錢：3000 EXP & 2 GALD

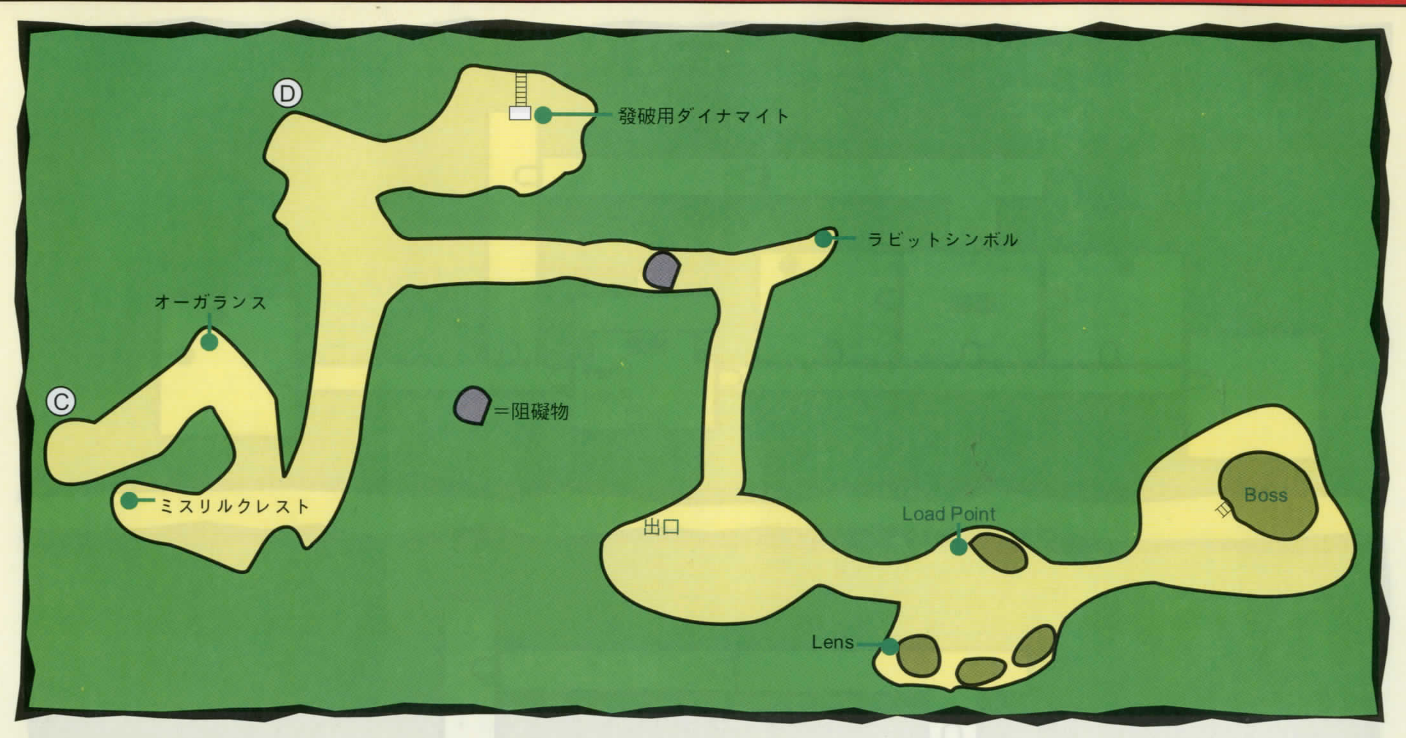
地之大晶靈Gnome最擅長利用它的鼻子作攻擊，它的「鼻沙雨」除了能一次過扣掉約500 HP外，還有機會被打至暈倒，而且玩者又不可作出防禦，非常可惡！另外，它使出的晶靈術是「サモンフレンス」，效果是呼喚出一大班同伴衝過來作攻擊，而這攻擊都是不能防禦的。由於它懂得遁地，移動力高，攻擊力又強，因此對策只是多點留意HP。








地晶靈之廢坑
A
入口
セボリー
ルビーワンド
アワーグラス
ミラクルグミ
オールディバイド
エリクシール
ボトル
ベルベーヌ
パイングミ
Rラインシールド
レモングミ
＝阻礙物
E
工具箱
休息處
A
E
B
C
D
B
ノームピック



奇怪的小屋






Gnome被打敗後，仍不願意跟著Meredy，於是火晶靈Efreet和風晶靈Sylph出來遊說它。Gnome一見到Efreet和Sylph這兩位有2000年沒見的「老朋友」後，都顯得十分高興，而它得知它倆與及水晶靈Undine都協助Meredy後，為了「聚舊」便應承加入。就這樣，它呼喚出小晶靈將岩石壁撞破從而形成出口後，Rid他們便從那裡離去了。

離開廢坑後，Rid他們只看到有一片海洋和一戶人家，相信港町Peruti就是越過這海洋便可到達，為了找尋越洋方法，他們就決定到廢坑外的那家小屋內查問了。沿著小路西行，他們來到那家小屋處，Keel覺得那裡有點不尋常，果然，那家小屋是沒有人的。正當Rid他們打算離開之際，小屋的門卻突然打開！於是他們便進入小屋內再次呼喚屋主，可是仍未有人作出反應，於是便入內查看。其後當他們進入那裡的一間房子內，不知何故各人都感到疲累，更一起睡在地上……

經過了不知多少時候，他們終於醒來，但卻發現出口不見了！換來的就只有一條通往上方的樓梯。現在他們可以做的，就是要找出出口。

CHECK！Chat小屋（チャット小屋）

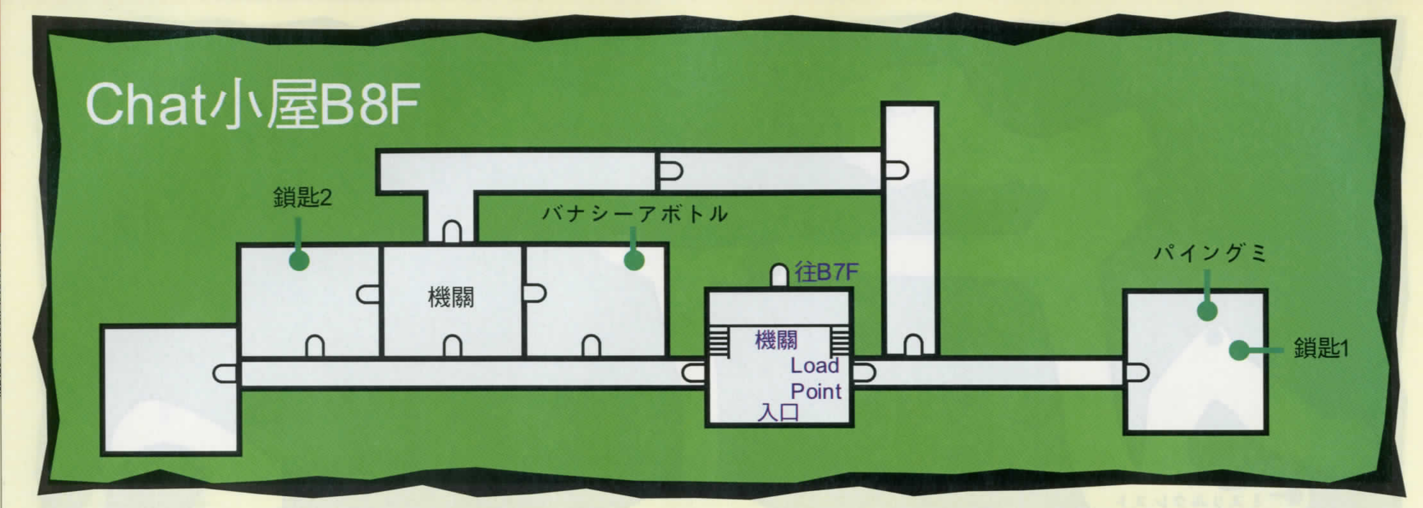
Rid睡醒後的小屋，竟由一層變成了八層，而且層層的佈置都不同，也各有機關和敵人；如B6F是需要利用Sorcerer Ring將牆紙燒破、B5F要回答問題、B2F要將可移動的圖畫轉動至與不能移動的圖畫之方向相同。不過唯一共同之處就是要通往下一層，玩者都需要找出兩個鎖匙，利用它們來開啟通往下一層的門。另外，在客聽牆上會有一個面具，若將錢放入其中將能換得道具。

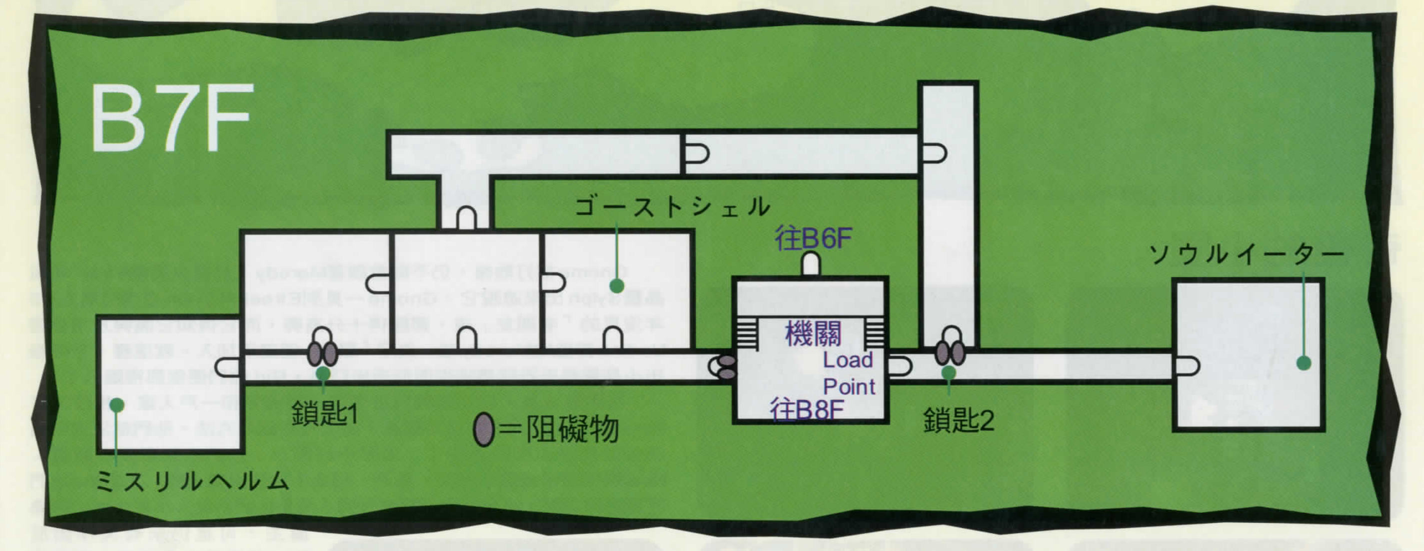


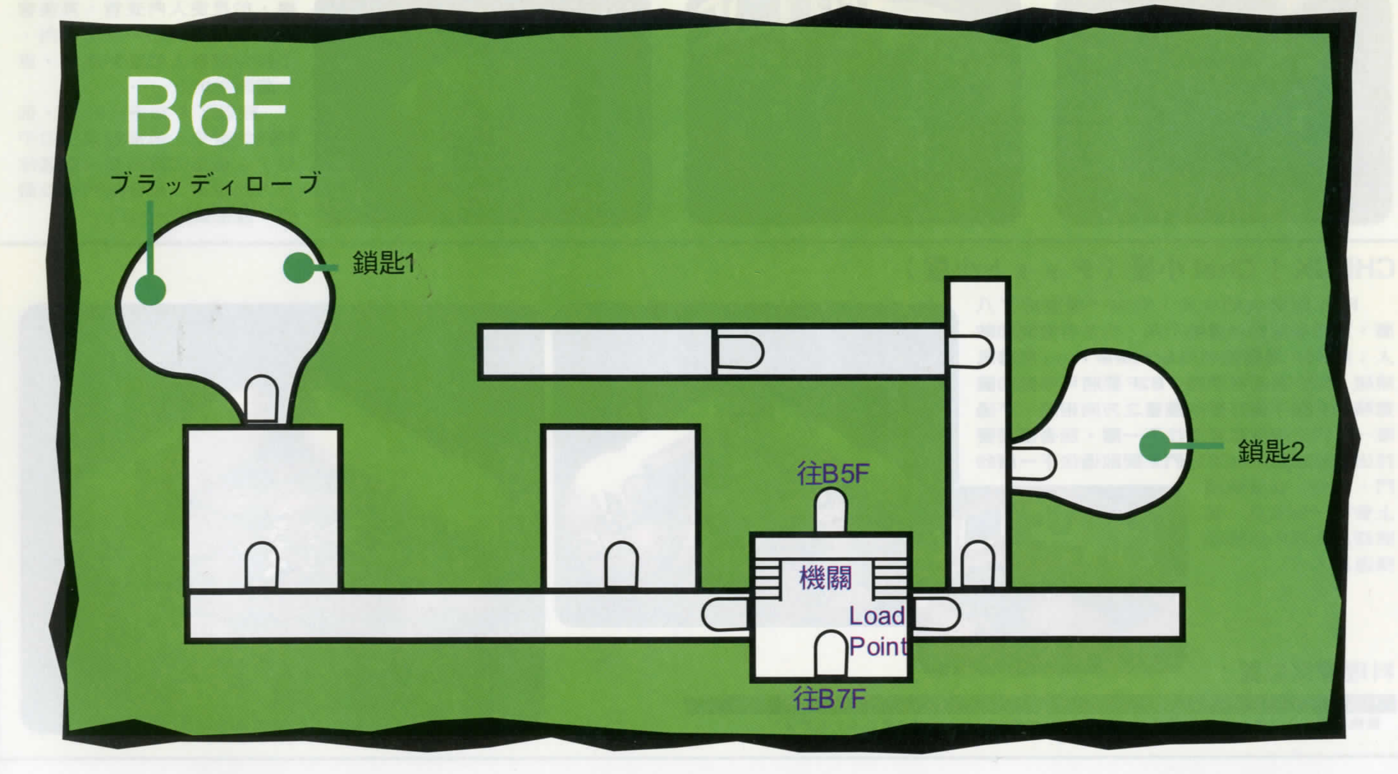

料理習得位置：

料理	位置	所需材料
蜜糖拉麵（ミツラーメン）	接待房（鐘）	パンヤめん、キャベツ、ホワイトソディ




Chat小屋B8F
鎖匙2
バナシーアボトル
機關
往B7F
機關
Load
Point
入口
パイングミ
鎖匙1


B7F
ゴーストシェル
往B6F
ソウルイーター
機關
Load
Point
往B8F
鎖匙1
=阻礙物
鎖匙2
ミスリルヘルム


B6F
ブラッディローブ
鎖匙1
鎖匙2
往B5F
機關
Load
Point
往B7F

B5F

パイングミ

鎖匙2

機關

機關

機關

往B4F

機關

Load Point

機關

機關

鎖匙1

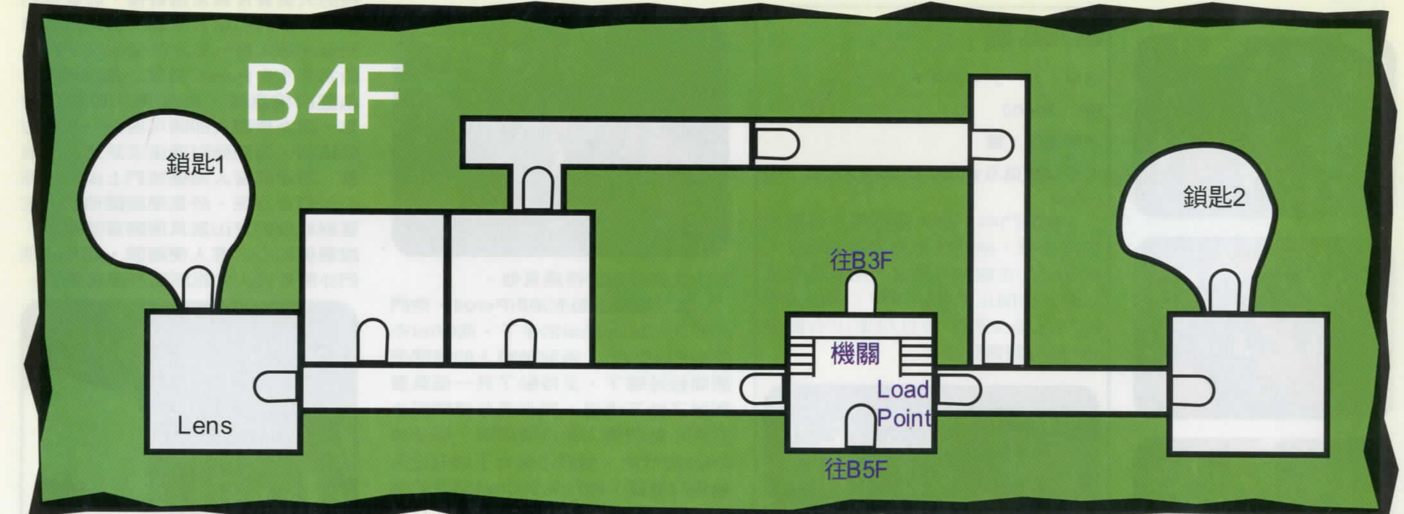
ミックスグミ

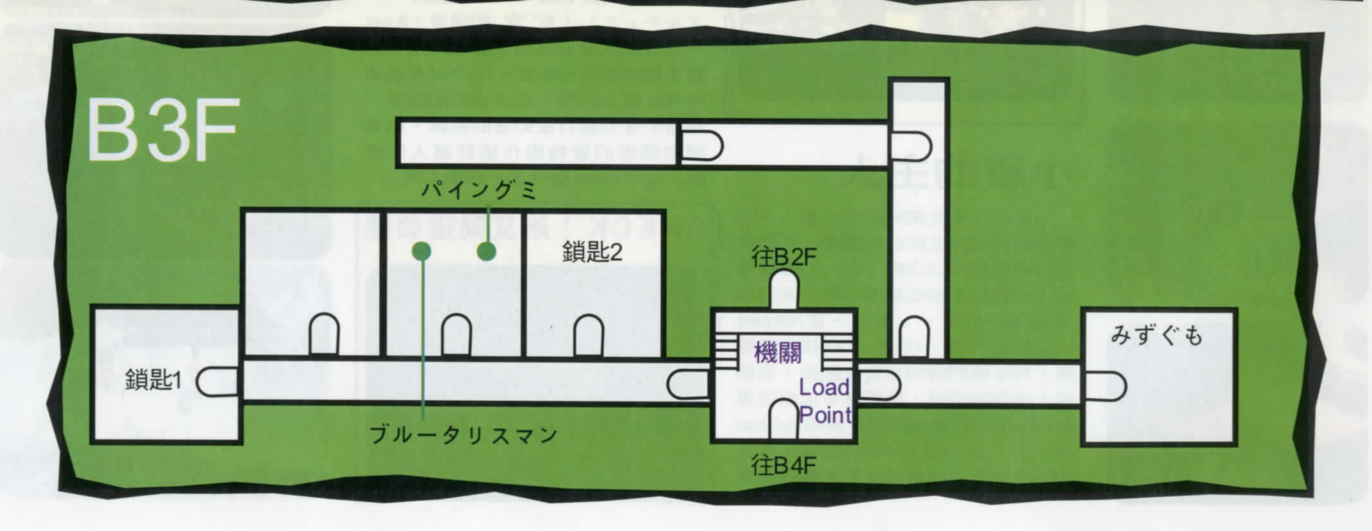
往B6F

レモングミ

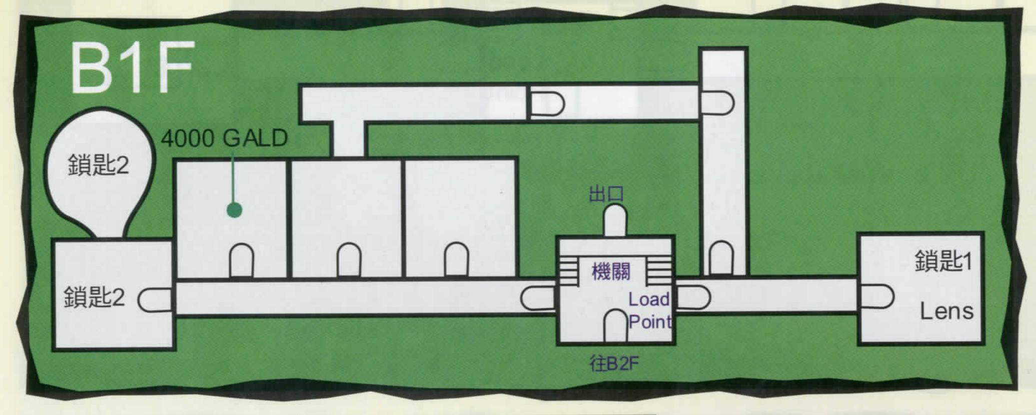
Q & A

Q1：板の上にとまる蝶は？
A：ほうちょう
Q2：赤ん坊がかけて大人がかけないものは？
A：よだれかけ
Q3：きれいにすればする汚ほどくなるものは？
A：ぞうきん
Q4：海や川があるのに水がなく町があってもがいないものは？
A：ちず
Q5：ゴミが大好きな飛べない鳥は？
A：チリトリ









（バンエルティア號）

Lens 位置：

機關室的引擎

啟航後，Chat 認為 Rid 他們還未適合當海賊，為了觀察一下他們的能力，她決定首個目的地是 Rid 他們原本想到的地方「港町 Peruti」，而現在，她就先到機關室檢查機器。在離開之時，她察覺到 Meredy 抱著的 Quickie，於是就上前問 Meredy 牠是否生物。Quickie 被人留意當然非常開心，牠立刻跳起來打算與 Chat 玩玩；可是 Chat 卻害怕起來，並說因為自己不喜歡動物而不准有動物上船……

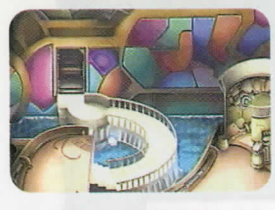
過了不久，船隻航行到港町 Peruti，於是 Rid 他們就決定下船調查有關巴烈魯的情報，而 Chat 就因為外面太冷決定留在船上。港町 Peruti 真是一個很冷的地方，四處也結冰和積雪，Meredy 解釋說雖然這地方的確是一個寒冷的城市，可是卻寒冷得有點異常。對於 Meredy 來說，習慣清涼生活的她根本不覺得特別寒冷，但身為 Inferia 人的 Rid、Farah 和 Keel 卻不同，他們因不習慣這氣溫而感到非常寒冷，其中 Keel 更凍得結冰哩！於是他們就帶 Keel 到村內較暖的地方休息了。

他們來到市內的一間酒吧，那裡的暖氣設備使 Keel 回復溫暖。由於那裡的天氣實在異常得奇怪，於是他們就問酒吧內的客人原因，得知原來這村以北的山有一隻冰晶靈居住，就是因為它才令 Peruti 積雪。聽到有關大晶靈的消息後，Rid 等人都感到驚喜，因為他們又即將可獲得一位晶靈的協助，他們商討過後決定到山上看看。酒吧的客人知道他們上山後，擔心他們會凍死，於是便提醒他們一定要到村內的登山道具屋購買防寒具；說罷這熱心的客人便離開，而 Rid 他們亦照著客人的說話到那道具屋了。











BOSS 戰

名稱：ガーディアント

HP：30000

攻擊屬性：雷

可得經驗值及金錢：3000 EXP & 210 GALD

在戰鬥中，敵人會使用其巨劍向前方攻擊，雖然攻擊力不是太強勁，但使出的次數都很頻密，所以盡量以攻擊它來阻止其使出攻擊。由於這場戰鬥是持久戰，所以只要小心留意 HP 就可取得勝利了。



小屋的主人

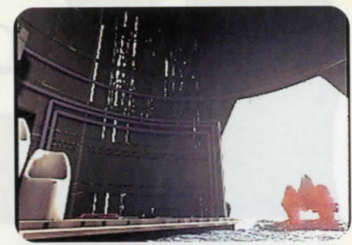
登上八層充滿陷阱的小屋，Rid 他們終於返回之前的大廳內。正當他們打算離開出口之際，有一位帶著傳統海盜帽的女孩從房間出現；她的名字叫「Chat（チャット）」，是 Aifread 大海賊的子孫。在 Chat 自我介紹期間，Rid 他們得知她有一艘船，若能乘上她的船的話，他們就可以前往港町 Peruti，可是條件就是要成為 Chat 的手下！Chat 見 Rid 他們研究了很久也沒決定是否成為其手下，便告訴他們決定好後到接待房見他。



為了要乘上船到港町 Peruti，他們終於決定成為 Chat 的手下，而 Chat 亦帶他們到船上。她啟動牆上的機關使房間徐徐降下，又按動了另一個裝置開啟了地下通道；原來這些機關與之前 Rid 他們墮入的八層陷阱，都是由 Chat 設計的。他們沿著地下通道進入船隻改造廠，終於見到 Chat 所說的船隻，這艘船隻名為「班艾爾提亞（バンエルティア）」，有「富」的涵意。Keel 一見到這先進的發明，當然二話不說就走到船隻旁邊觀看，而 Chat 就繼續向 Rid 等人解釋，原來她們的海盜一族並不是到處打家劫舍的惡賊，而是將取回來的寶物用作協助窮人的義賊。看來 Chat 也不是一個壞人哩！

CHECK！班艾爾提亞號









CHECK！港町Peruti（1）

四周被積雪封住的Peruti，影響了很多一些商店，其中一間就是魚店，它就是因為天氣的關係而沒有魚售賣。在離開這村之前，玩者一定要到登山道具屋購買防寒具，否則即使進入有冰晶靈的山之入口，角色也因為太寒冷的關係而沒法登山的。而由於已有人為Rid付款，所以玩者只需選出各人所需的衣服便可，至於每位角色都只能穿上特定衣服，Rid是由店主選擇、Keel穿的是「オーバーマント」、Meredy穿的是「ケーブ」，而Farah穿的是「ポンチョ」，玩者可在店內的衣架上取出合適的衣服給各人穿。









艾斯：Peruti（エス：ペイルティ）[武器、防具屋]

道具	價錢
デストロイヤー	12000
デモンジャベリン	12000
トライデント	6400
クリスタルシェル	12000
スカルスタッフ	11200
トートバッグ	11800
プレートメイル	12000
ブラッディローブ	8800
チェックリボン	10000
ゴールドブレス	9600
アンクシールド	5200

丁爾：Peruti（ティン：ペイルティ）[道具屋]

道具	價錢
アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
レモングミ	2500
パイングミ	3000
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400

登山道具屋[道具屋]

道具	價錢
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
リキュールボトル	1200
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50
フリーズチェック	20000

料理習得位置：

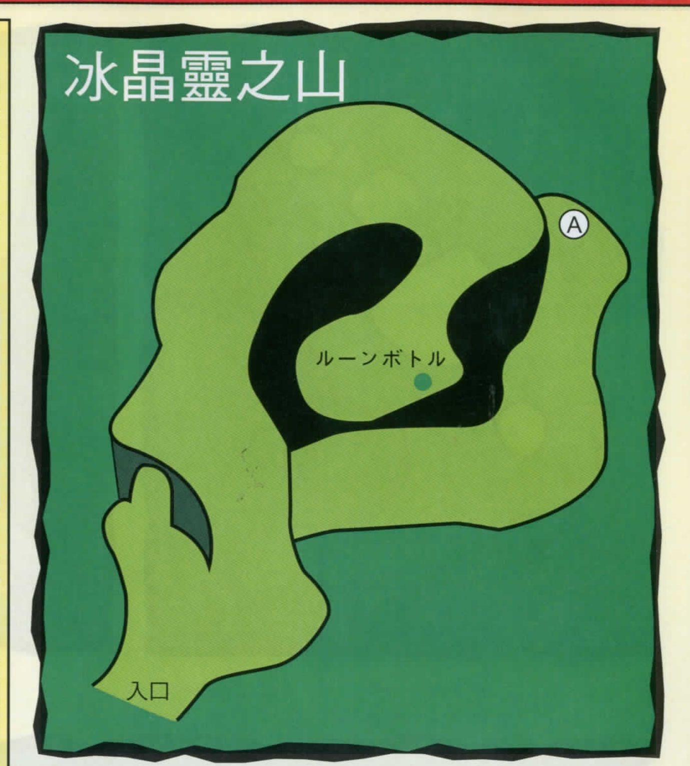
料理	位置	所需材料
辣椒蝦（エビチリリ）	食材屋（火爐）	えび、トマト、レッドソディ
澀壽司（しぶずし）	酒吧二樓房間（雪人）	ライス、えび、まぐろ、ブラックソディ

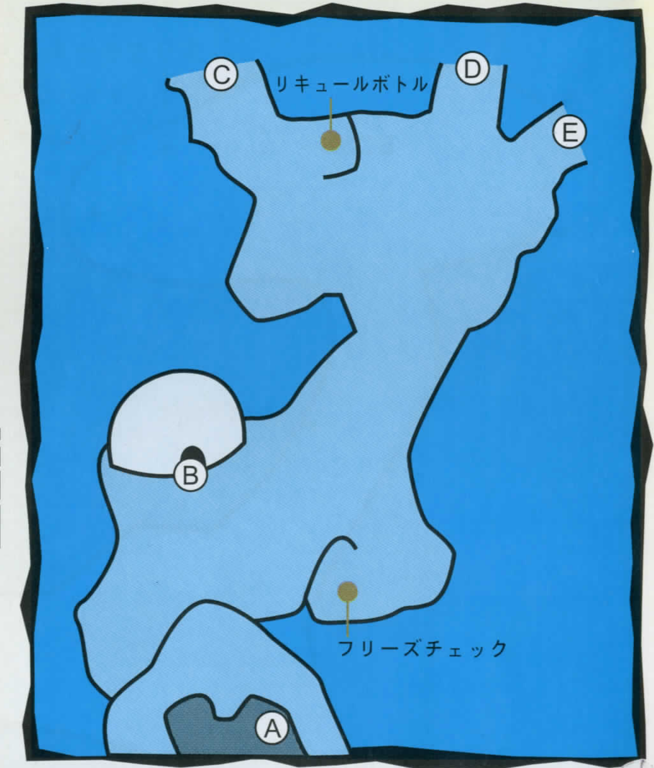
CHECK！冰晶靈之山

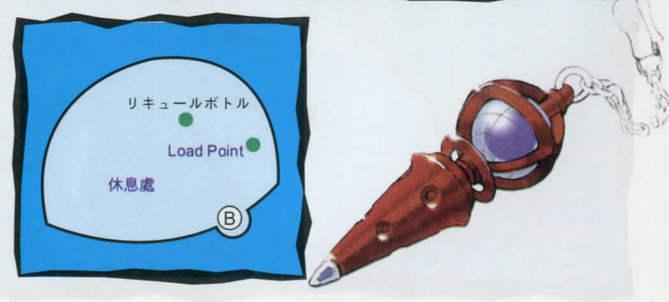
在冰晶靈之山的敵人並不是特別強勁，只不過它們的攻擊有很大機會讓我方同伴被凍結，從而不能作出任何行動，因此玩者最好能替每位同伴裝備防被冰凍結的道具「フリーズチェック」。而當Rid他們經過了休息處，途中將會遇到很多欄著路的冰柱，其實它們是可以消除的，只要利用Sorcerer Ring便可。不過這些冰柱當中有可能藏有敵人，因此在消除冰柱後要小心敵人出現。

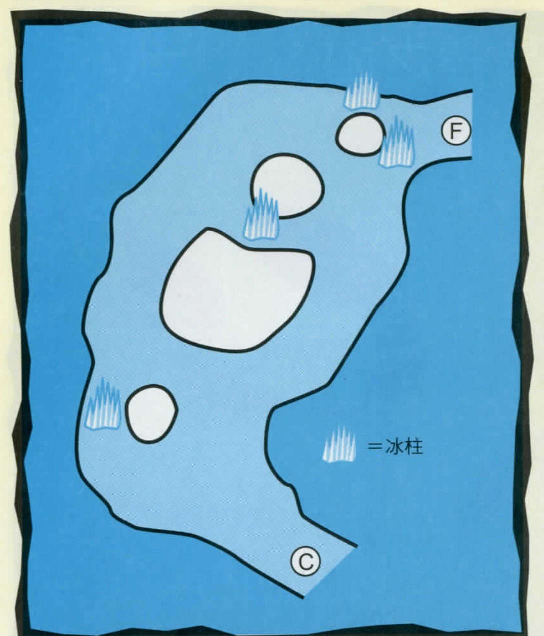


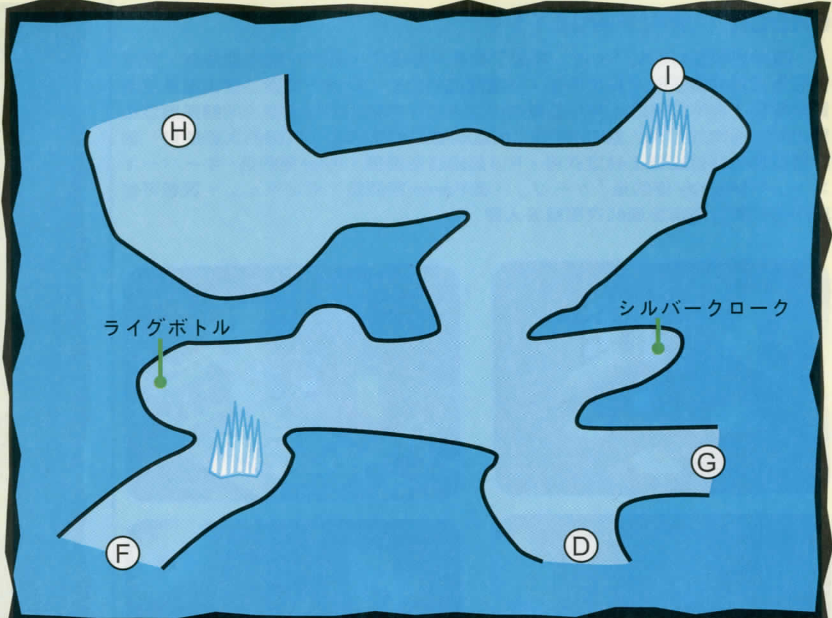


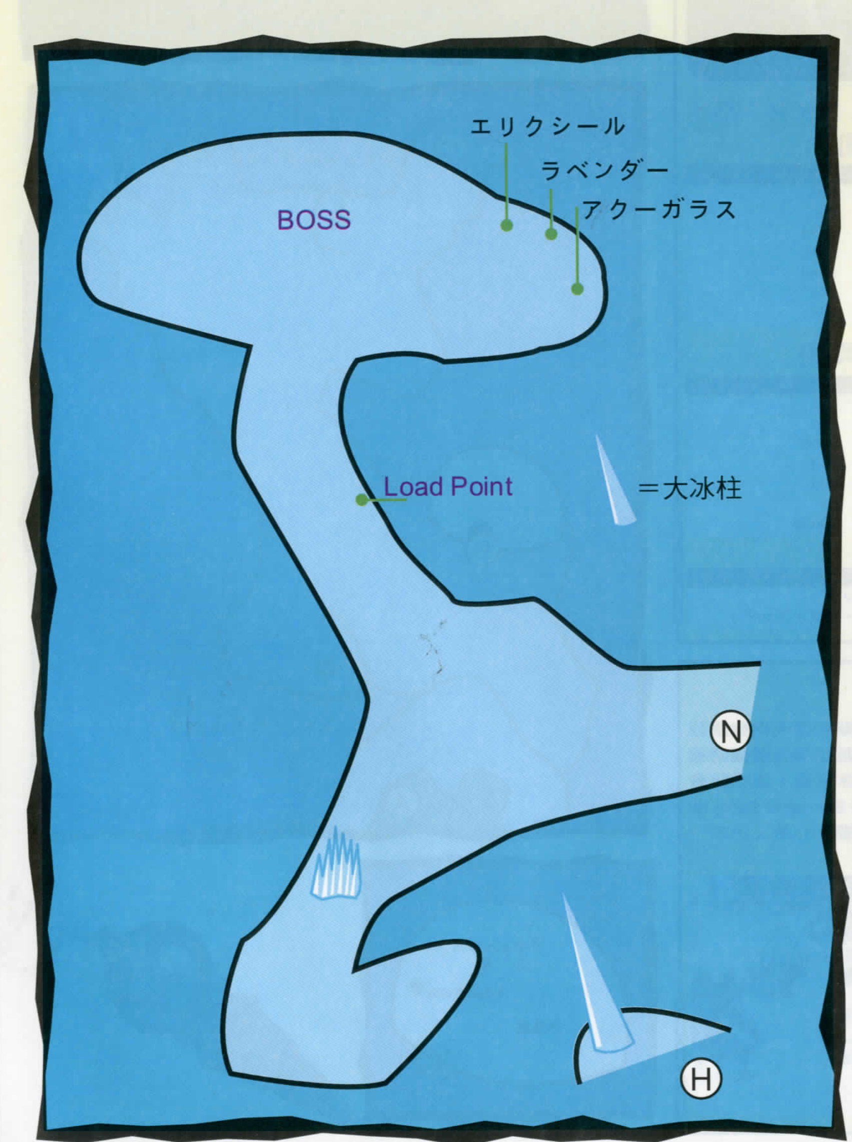




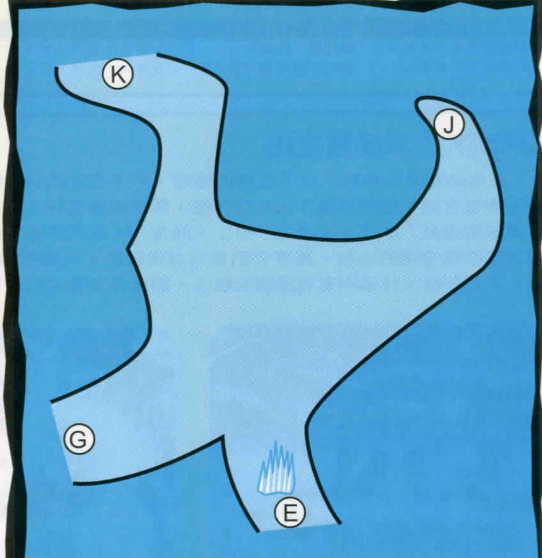


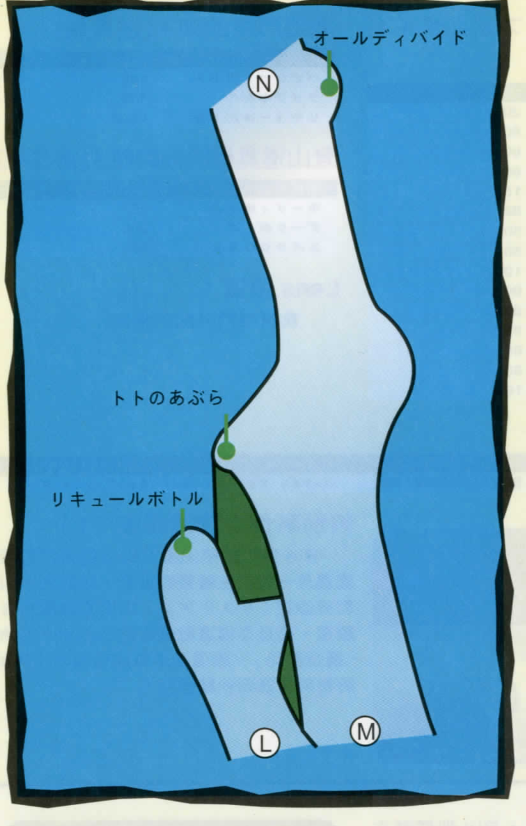

F
C
＝氷柱

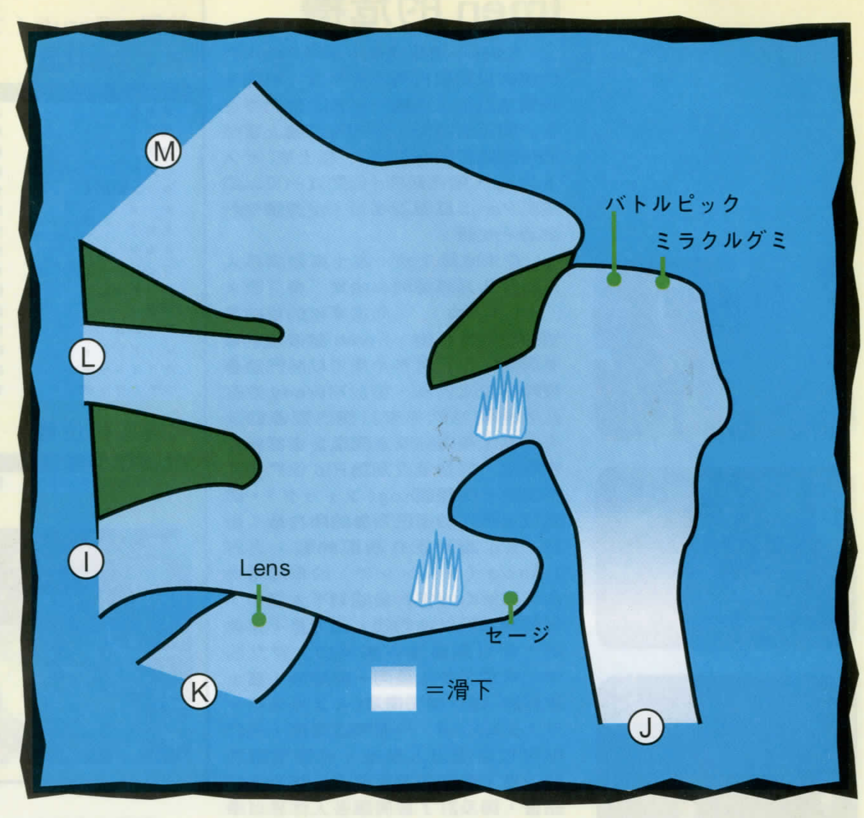

I
H
ライグボトル
シルバークローク
G
F
D


エリクシール
ラベンダー
アクーガラス
BOSS
Load Point
＝大氷柱
N
H




K
J
G
E





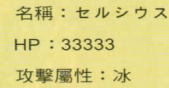
住在雪山上的晶靈





有火晶靈Efreet的協助，令冰晶靈之山沒有那麼寒冷，於是Rid等人便沿著積滿雪的山路前進。他們走至途中，發現到處都沒有去路可登上山頂上，唯一有可能讓他們繼續前往，就只有靠一支巨大的冰柱造成橋通往對岸，於是他們就使用途中發現的燃料「トトのあぶら」，將冰柱融解從而造出橋，並登上山頂見冰之大晶靈。

冰之大晶靈Celsius果然在山頂上，它正唱著歌，沒有會意及聽到Rid在跟它說話，於是他們又邀請了Efreet來應付它。可是由於冰永遠都是害怕火，所以當Celsius發現了Efreet後，除了不斷令四周的空氣變得更寒冷外，還開始向Rid等人作出攻擊哩！



BOSS 戰

名稱：セルシウス

HP：33333

攻擊屬性：冰

可得經驗值：4000 EXP



Celsius會以高速移動，所以要靠近它並作出攻擊並不容易；而且它會使出的攻擊又極大部份是可以使全體受傷的，因此我方很容易被扣去很多HP，及會使用大量回復道具。控制Rid的玩者最好跟著Celsius去攻擊它，而其他同伴則可不斷使出魔法作攻擊及補助。

幾經多番努力，Rid他們終於也將頑強的Celsius打倒。在旁的Efreet見它一直倒在上地，便呼喚它起來，可是它忘記了Celsius是很怕它，所以Gnome便出現並請Efreet離開，與及替Celsius回復體力。Celsius醒後完全不知道自己所幹的事，於是Gnome便告訴它有關人類即將面臨的危機，而Farah開始擔心Grandfall除了影響人類外，還影響到晶靈界。由於事態已達到非常嚴重的地步，所以Celsius便決定協助Rid他們，同時亦將「Freeze Ring（フリーズリング）」交給Rid使用。





Imen 的危機

Celsius 清醒過後，港町Peruti終於變回以前模樣再沒有積雪，村民亦快樂地到街上遊玩。當Rid 他們亦在街上閒逛的時候，他們再次遇上替他們付款購買防寒具的人「嘉士東(ガストン)」，他得知Rid 他們真的可以讓港町 Peruti 回復溫暖後，便邀請他們到酒吧吃飯。

在未吃飯之前，嘉士東邀請各人可以加入其隸屬的自由軍「賽艾西卡(シルエシカ)」，而這軍隊的目的是要將巴烈魯打倒。Farah 聽後感到很有興趣，更希望嘉士東可以將巴烈魯現時的位置告知，至於Meredy 亦在此時承認她們亦有打倒巴烈魯的決心。嘉士東得知有志同道合者當然非常興奮，於是他立刻請Rid 他們會見賽艾西卡的總領Fog(フォッグ)，因為只有他才知道巴烈魯的所在地；至於Fog 現時正在西面的職人之町Tinnsia（ティンシア）的軍隊基地內。雖然Keel得知後感到不大滿意，但的確若只以他們四人之力是不足夠的，所以到最後亦應承加入賽艾西卡。肯定了各人是同一陣線後，嘉士東就將「邁亞傑司徽章(ミアキスバッジ)」交給Keel，只要有這徽章，他們就可以自由出入基地。將事情解決後，嘉士東便命廚房傳出佳餚讓他們品嘗，與及訂了客房讓各人休息以準備明天出發。



在休息的時候，Meredy 因突然感到Imen 有危險，所以她一定要先回那裡看看村內各人。Farah 知道後，不讓Meredy 一人前往，更決定於第二天早上告訴嘉士東他們遲點才前往見Fog。嘉士東雖然很想他們可以立刻到其基地，但無辦法下只好將徽章繼續留下，並將Celestia 的地圖交給Rid 以免他們迷路。

CHECK！港町Peruti（2）

回復原貌的港町 Peruti 將會有多點商品售賣，但當中主要是在街上的商人售出；另外，玩者可在街上一些地方取得Lens 、道具及習得料理。





法雅：Peruti（ファ：ペイルティ）[食材屋]

道具	價錢
まぐろ	200
えび	80
いか	80
パスタ	60
タクスのにく	150
チーズ	60
たまご	50
ミルク	50
ライス	100
パンヤめん	60
キウイ	80
アマンゴ	80
レッドソディ	60
ホワイトソディ	60
ブラックソディ	100

酒吧門外的商人[道具屋]

道具	價錢
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
リキュールボトル	1200

登山道具屋門外的商人[道具屋]

道具	價錢
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50

Lens 位置：

食材屋門外的手推車

料理習得位置：

料理	位置	所需材料
冰辣中華（ひやびりちゅうか）	登山道具屋門外的水塘（佛像）	パンヤめん、たまご、タクスのにく、きゅうり、レッドソディ



特別事件：放浪畫家（1）

Rid 他們在停泊班艾爾提亞號的碼頭處遇見一位正在繪畫的畫家，她的名字叫莉絲迪亞（リステア），她很喜歡到處去繪畫，而且亦很喜歡像貓的Celestia 生物「邁亞傑司」。相信在未來的旅程中，Rid 將會再次遇到莉絲迪亞。

與嘉士東告別後，Rid 他們就立刻返回班艾爾提亞號請求Chat 駛到Imen 市，Chat 樂於答應他們的要求。不過，當她知道是Rid 他們將港町Peruti的冰解凍後，竟說想不到Rid 他們會是好人哩！Chat的說話真氣死Rid 他們了！

這次航行的任務將交由Rid 擔當，而他就照著地圖所示駛到Imen 市。沒估到這次他們再次返回Imen市後，市內的環境竟然可以有那麼大的轉變！四周都是頹垣敗瓦之餘，村民的屍體亦躺在街道上，Meredy 見狀馬上找其他村民和她的朋友們。Rid 他們跟隨著Meredy 來到圖書館，發現武器屋的沙古拉(サグラ)先生和於晶動引擎工作的邦素（ボンズ）正被Hyades 襲擊，而Meredy 則保護著他們。他們看見這情況後，便上前跟Hyades 決一死戰！







BOSS 戰

名稱：ヒアデス

HP：45000

攻擊屬性：無

可得經驗值：4000 EXP & 30 GALD

這次的Hyades將會比上次強勁多倍，所出的攻擊亦比之前多款式。雖然其能力也跟冰之大晶靈Celsius強勁，但由於其攻擊不會令我方造成太大威脅，所以戰鬥起來也沒有上次與Celsius戰鬥那麼吃力。要留意Hyades其中有項攻擊「デスフィンガー」是會讓受攻擊者倒在地上，因此盡量都要阻止其使出這攻擊。



重新振作

Hyades與上次一樣，當被打倒後就立刻消失逃去。因為Keel並不知道這人曾襲擊過Racheans村，所以便問Meredy有關他的事，不過Meredy並沒有回答；Keel估到她又再以將事實隱瞞，而他亦因為看到全村被毀滅





感到氣憤，於是就發難大聲地責罵她。其後經過Farah安頓Keel的心情後，Meredy才將事情慢慢道出。她說在其小時候，Hyades是她的玩伴，不過可能是因為巴烈魯的事而令他的性格變了……說到這裡，沙古拉先生突然呼喚出其朋友的名字，更立刻前去觀看他們的情況；同時邦素亦想起她的朋友，於是Rid他們亦前去看看各人的情況怎樣。

來到武器屋，沙古拉先生已經將他的兩位朋友安葬在箱子中，他一直埋怨著自己將朋友害死，於是Keel便安慰著沙古拉先生說他們會去為村內的人民報仇。可是面對著此情此境，沙古拉也不得不向現實低頭，不過看著年紀小小的邦素，他也得努力振作起來；於是，重建Imen市的重任就交給沙古拉和邦素負責，而Rid他們亦要快點為找巴烈魯報仇，向西面的職人之町Tinnsia進發了。

CHECK！職人之町Tinnsia

在職人之町Tinnsia內，玩者可以買到更強的武器，但其中一件飾物是一定要每位角色準備的，那就是能防麻痺的「パラライチェック」，它將能在其後進入雷晶靈之遺跡內發揮很大作用！而若各位與Keel同行時，最好先與他到武器屋對出的石像處，因為只有與Keel同行時才可發生特別事件。另外，在道具屋內將會遇到一位曾在熱沙之町Chambard見過的少女Elain，若Rid集得一定數量的Lens便可向她取得特定道具，所以切記跟她談話啊！







福度：Tinnsia(フドゥ：ティンシア)[食材屋]

道具	價錢
ブレッド	60
パスタ	60
ライス	100
タクスのにく	150
チーズ	60
たまご	50
ミルク	50
パンヤめん	60
キウイ	80
バナナ	50
アマンゴ	80
ホワイトソディ	60
ブラックソディ	100

艾斯：Tinnsia(エス：ティンシア)[武器、防具屋]

道具	價錢
おにぼうちょう	20000
バトルピック	12400
カタール	17600
ドラゴンファング	18800
トツゲキラッパ	17600
バトルスーツ	16800
プリティミトン	14800
パラライチェック	24000

丁爾：Tinnsia(ティン：ティンシア)[道具屋]

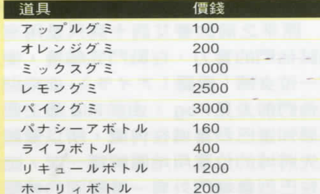
道具	價錢
アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
レモングミ	2500
パイングミ	3000
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
リキュールボトル	1200
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50

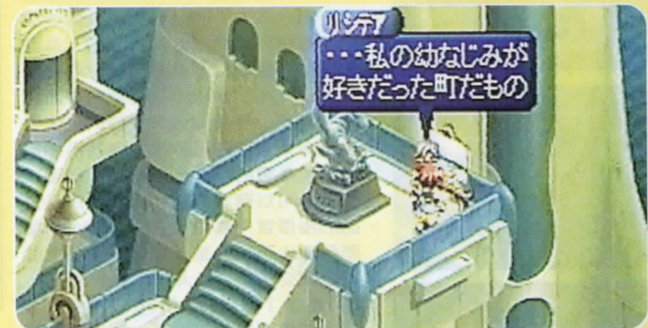
Lens位置：

武器屋對出的石像、Fog房間的寶箱

料理習得位置：

料理	位置	所需材料
三文治（おこげサンド）	船具屋（銅像擺設）	ライス、たまねぎ、タスクのにく、ブラックソディ
甜芭菲（スイートパフェ）	宿屋大堂（飛鳥像）	ミルク、バナナ、アマンゴ、キウイ、ホワイトソディ





特別事件：放浪畫家（2）

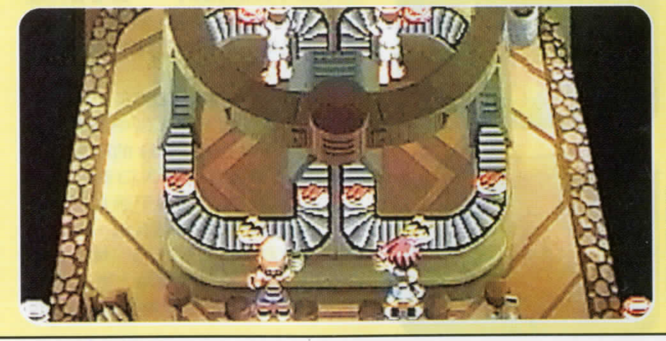
Rid再次遇上畫家莉絲迪亞，這次他們談到她繪畫的目的，原來她到處畫下的畫都會全部送給她的青梅竹馬的。

Mini Game「壽司」

操作：○＝吃壽司、×＝飲茶

玩法：當玩者向店主給予2000 GALD後，便可開始進食壽司比賽。玩者要與店主在限定時間內鬥吃壽司，評分標準是在比賽完畢後計算每碟壽司的分數之總和，最高分者為之勝利。而每碟壽司的分數多少都會以顏色顯示，白色碟值100分、紅色碟值300分，黃色碟則值800分。另外在畫面右上方的能量計是代表玩者還可吃多少壽司的份量指標，若指標很低的話就可以飲茶來提昇。

心得：盡量選多些黃色碟的壽司來吃，或參閱上期的「秘の卷」吧！







賽艾西卡的首領

就在Imen市西面的職人之町Tinnsia是一個科技非常發達的城市，那裡有些地方已機械化。他們往城市內行，走至盡頭便會見到一艘船，正當他們想入內查看時，有人上前阻止他們入內。那時他們才知道這是自由軍賽艾西卡的基地，而這人亦發現Rid是新加入軍隊的成員，於是得到他的帶領，Rid他們便進入船內與Fog會面。

入內後，他們發現船內四周漆黑，更發現有人上前襲擊！究竟這是否一個陷阱呢？

BOSS戰



名稱：シルエシカへい

HP：8000

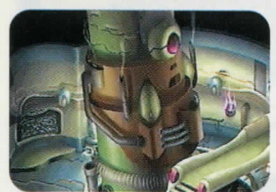
攻擊屬性：無

可得經驗值：100 EXP & 100 GALD

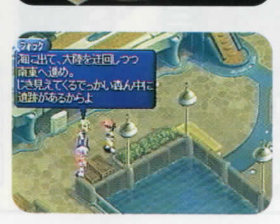
由於這八位賽艾西卡兵的能力很低，而且又會全體前來向我方攻擊，要對付他們並不困難，Rid只需不斷向前攻擊及使出可以攻擊前方的技就可以了。











原來之前的賽艾西卡兵只是用來測試他們的實力，在戰鬥完結後，便有一位女將「愛羅（アイラ）」前來迎接他們前去見Fog。由於Rid最主要是想知道巴烈魯城在何處，所以愛羅就先將城的位置用地圖解釋一次，她說在巴烈魯城門外有一度堅固的城壁保護著，因此她們一定要使用晶靈砲才可；接著，愛羅就帶Rid他們到Fog處再繼續詳談。

Fog是一位長有鬍子的中年男子，他結成自由隊賽艾西卡來對抗巴烈魯的目的，就是要取得天下……他們聽後便回答Fog其目的並非想奪得天下，只是希望可以利用他們的力量去打倒巴烈魯；而Keel對那晶靈砲感到很有興趣，於是他提議利用大晶靈去發動晶靈砲可令效果加強，隨後更將Meredy的Parasol給愛羅改裝晶靈砲。其後，愛羅知道Rid他們還未得到所有大晶靈的協助後，便表示她們雷之大晶靈的所在地；另外，她還請求Keel可以留在基地內成為改良晶靈砲的指揮官。喜歡研究科學的Keel當然樂意之至，於是找尋雷之大晶靈的任務就交給Rid三人和Fog去辦了。

離開了基地後，Fog告訴各人在出海後向東南方航行，一直沿著大陸行駛，在大陸南方的一個森林內發現遺跡便是雷晶靈的所在地，說罷就一同登上班艾爾提亞號。

來到Fog所說的遺跡後，他們發現入口處有一塊石碑，當中刻著美露歷絲文字，聽完Meredy的解釋後，Farah推測這是開啟入口石門的提示，並開始解開謎面。不過在這一邊廂，Fog竟然沒理會這石碑，獨自利用自己的力量去開啟石門！其後他二話不說就衝入遺跡內冒險，各人看到Fog的表現都不禁感到驚嘆，Meredy更稱他為「爽快者（ごうかいさん）」；不過由於他忽略遺跡內充滿機關，所以他受到不少陷阱的暗算，最後便返回與Rid會合。

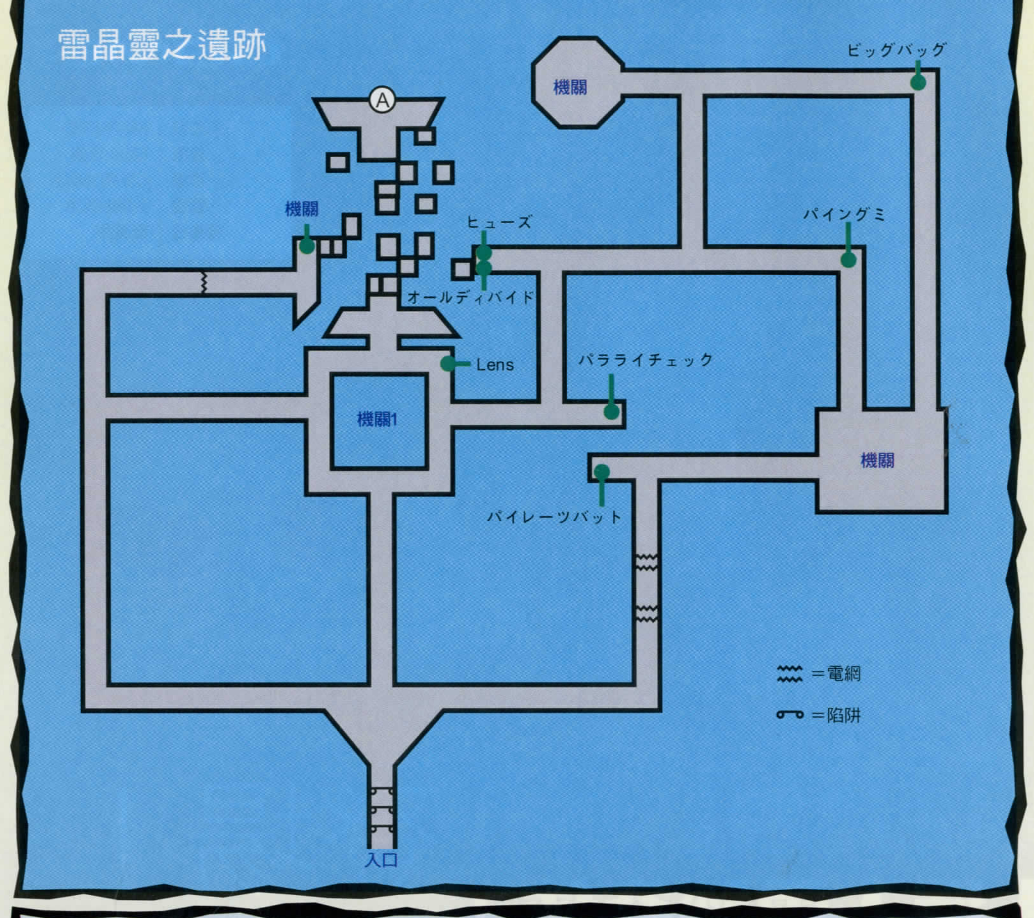


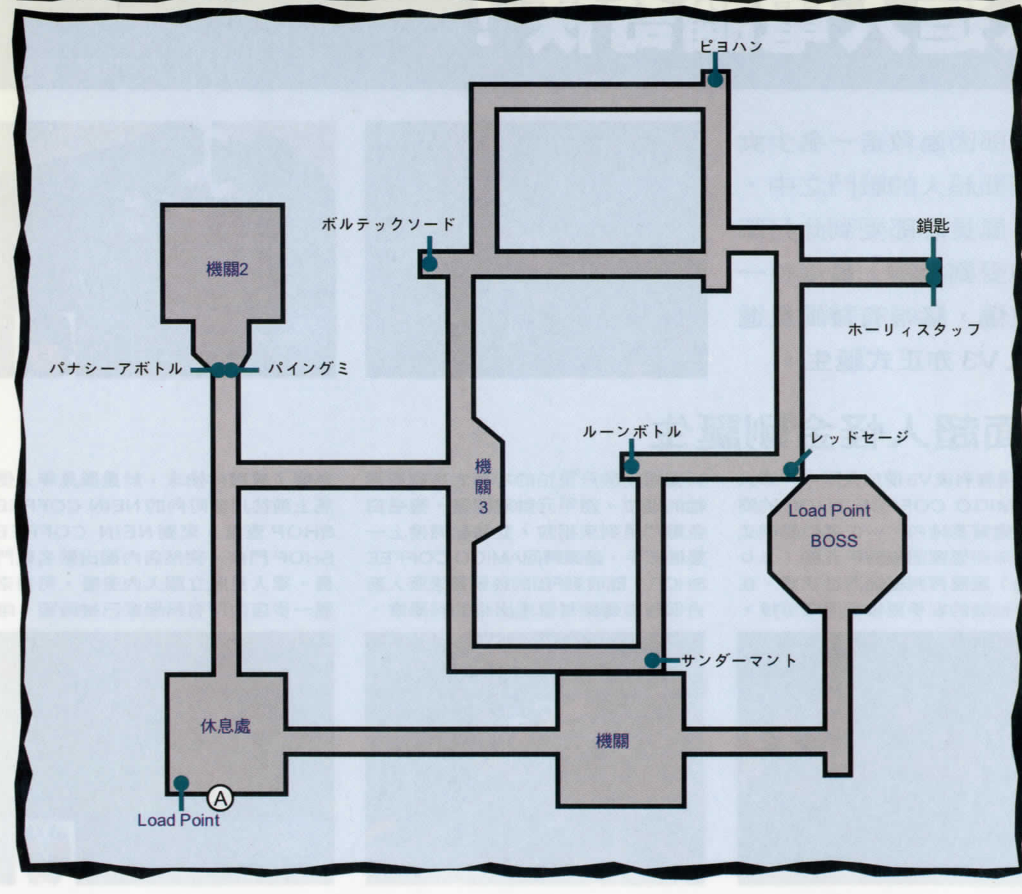
CHECK！雷晶靈之遺跡

在雷晶靈之遺跡內有不少用雷作攻擊的陷阱和敵人，所以在前文也提過，玩者最好替每位角色裝備好防麻痺的飾物「パラライチェック」；因為若在戰鬥時中了這些雷擊，角色有可能出現麻痺的情況，從而影響行動。

除此之外，在遺跡內亦會有不少不同類型的機關。首先在機關一，玩者就要依照著被鎖上的門所顯示的數字，於地上按下三個相對數目的按鈕才可開啟。另外那裡有一些電網阻擋去路，若想通過它們的話，只有用Freeze Ring將火把弄熄便可將之解除。其後在玩者首次於休息處休息完後，最好沿路直行至機關二調查房間，否則若沒有調查過就去取鎖匙的話，就不能將鎖匙取走。在機關三的地板上會有藍、紅和綠三個按鈕，玩者要按著藍色和紅色按鈕才可開啟上方的石門，按綠色的按鈕才能開啟下方的石門。而到BOSS前的機關，只需將電流通過石門就可開啟。







To be continued...



GAME DATA

生產商	BANPRESTO
售價	6800 日圓
容量	CD-ROMX1
記憶	3-9BLOCK
發售日	發售中

PS／RPG／對應 DUALSHOCK

SUPERHERO作戰達爾達魯之野望
人造人電腦奇俠！登場！

TEXT：咸旦仔

前文題要：猛的學弟風見志郎因為救走一名少女純子，而被捲入毒蠍幫與幪面超人的戰鬥之中，更落得全家被殺害的收場。風見志郎受到此打擊後希望猛能為他進行改造但受到拒絕，最後在一次拯救猛和一文子下身受重傷，猛唯有替風見進行改造，而就這樣幪面超人 V3 亦正式誕生。



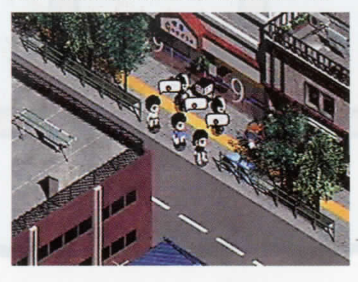




幪面超人怪金剛誕生

取得勝利後V3便加入隊中，眾人回到AMIGO COFFEE SHOP的同時，毒蠍幫基地內，一位名叫結城丈二的青年科學家因被鎧甲元帥（ヨロイ元帥）誣蔑背判組織而被處罰，在過程中結城的右手更慘被溶液溶掉，其實蝦元帥只是怕的才華太高會影響牠的地位。鎧甲元帥離開後，幾名白色戰鬥員到來相救，並替結城換上一隻機械手。鏡頭轉回AMIGO COFFEE SHOP，龍收到FBI的任務要求眾人前去保護從毒蠍幫逃走出來的科學家。為著了解事件始末，於是風見等人便馬上前往川吉町內的NEIN COFFEE SHOP查看。來到NEIN COFFEE SHOP門前，突然店內衝出數名戰鬥員，眾人見狀立即入內查看，可惜來遲一步店內所有科學家已被殺害，唯







一只有結城丈二能逃過此劫。猛向結城了解事情時，結城怒不可遏衝出店外找鎧甲元帥報仇，接著眾人從V3的追蹤器得知結城向北面的桐原平原走去，眾人亦不敢怠慢馬上向藤見平原進發。來到平原時結城已變身成幪面超人怪金剛與敵人對峙，並與三名戰鬥員開戰。雖然幪面超人怪金剛的能力比較低，但要對付這幾名戰鬥員可謂卓卓有餘，不過大家記得先整理幪面超人怪金剛的裝備。戰勝後風見等人亦趕到，雖然大家都懷著不同心情而戰鬥，但大家最終的目的都是將邪惡消滅。激烈的戰鬥亦隨之而展開。

今次戰鬥的戰鬥可說是非常容易，因為除了幪面超人怪金剛之外，各人的能力都相當強，一開始先用幪面超人1和2號的二人合體技對付眼鏡蛇怪（マシンガンスネーク）將牠消滅，因為牠的掃射攻擊，能令我方全體受極大傷害。而鎧甲元帥就由V3使用（ダブルアタック）來對付，餘下的戰鬥員就交由幪面超人怪金剛來對付，那麼二至三個回合便可將牠們全部解決了。戰勝後，結城在眾人邀請下正式加入為我方隊員。





川吉町

可取得之道具
1. ヒロックスZ
2. 純白の秘薬
3. 暗黑除けの腕輪
4. 幸運のたすき

川吉町商店

可購得之道具	效果	價格
HP サプライ EX	HP 回復 800 點	800
HP サプライ DX	HP 回復 1200 點	1200
HP リカバー	HP 回復 1500 點	1500
TP サプライ EX	TP 回復 400 點	200
TP サプライ DX	TP 回復 500 點	400
TP リカバー	TP 回復 600 點	600
ヒロックス	HP&TP 回復 20%	1000
ヒロックスZ	HP&TP 回復 40%	2000
天使の羽ばたき	戰鬥不能回復	1000
キュアスリープ	睡眠狀態回復	50
キュアポイズン	毒狀態回復	50
キュアパラライズ	麻痺狀態回復	50
キュアカオス	混亂狀態回復	50
キュアブラインド	暗黑狀態回復	50
キュアスロウ	緩慢狀態回復	50
STR チャージ	一定時間內 STR+10%	300
AGI チャージ	一定時間內 AGI+10%	300
VIT チャージ	一定時間內 VIT+10%	300
MEN チャージ	一定時間內 MEN+10%	300
CON チャージ	一定時間內 CON+10%	300

可購得之裝備	效果	價格
義士の力	STR+10/MEN+10	2400
勇士の力	STR+15/MEN+5	2400
壯士の力	STR+5/MEN+15	2400
勇士の魂	VIT+15/GUT+5	2400
壯士の魂	VIT+15/GUT+10	2400
筋力のたすき	STR+5	1000
素早さのたすき	AGI+5	1000
體力のたすき	VIT+5	1000
精神力のたすき	MEN+5	1000
集中力のたすき	CON+5	1000
根性のたすき	GUT+5	1000
幸運のたすき	LUK+5	1000

幪面超人 V3 的致命弱點

回到 AMIGO COFFEE SHOP 後，眾人在傾談中大家都認為以他們現時的力量是不足以將毒蠍幫消滅的，接著風見立即提議大家到川吉町北面的嵐風山特訓。為了令本身的戰鬥力提高，眾人決定前往嵐風山進行特訓。當眾人來到準備特訓之時，剛巧遇上二名市民正被怪獸追殺，眾人立即上前阻止，可惜其中一人已被怪獸噴出的溶液殺死，眾人馬上變身與怪獸戰鬥。今次的對手是能噴出溶液的焗爐怪（ガマボイラー），不過牠的能力並不算強，只要大家不斷使出特殊攻擊便可取得勝利。最後雖然將焗爐怪擊退，不過牠在撤退時卻突然向眾人噴出溶液，眾人受了此一擊後便開始無法使用所有特殊攻擊。之後從逃出來的市民口中得知還有許多村民被困在基地，為了救出被捉走的村民，眾人決定進入敵人的基地內。沿著山路而上從山頂進入基地內，一直前行至右上方山洞發現被困村民，將他們救出後從市民口中得知岡島博士被困於基地深處，於是眾人決定分成兩組，風見和結城負責將村民帶回安全地方，而猛和一文字則繼續入內找尋被捉走的岡島博士。

猛和一文字繼續前行，來到基地深處終於成功在其中一間房內找到岡島博士，並且得到他的幫助解除二人











身上所中的毒液。而另一邊，風見和丈二帶同村民來到基地的出口，但突然不知從何方跌下二塊巨石將所有出路封閉，二人立即變身企圖將巨石弄碎，可惜多番嘗試仍然未能成功。由於在洞內沒有空氣的關係村民開始感到不適，幪面超人怪金剛亦因為不斷鑽破石塊而感到乏力，最後V3使出全身力量成功將巨石破壞。然而當眾人逃出洞外時，焗爐怪早已在出口外等候著。由於幪面超人怪金剛因剛才過度耗力而無法應戰，風見馬上變身迎戰，可是卻無法變成V3，相信亦是剛才過度耗力之故，因此在3小時之內都無法再次變身。就在危急關頭，遠處突然傳來結他聲，相信大家聽到這首音樂都知道是早川到來。早川是因受岡島博士的家人請救將岡島博士救回而到來的，焗爐怪見狀立即向他作出攻擊，而他亦立即變身成快傑史柏達獨力迎戰。今次戰鬥雖然只有快傑史柏達一人出戰，不過亦不是太難對付，戰鬥中除了焗爐怪較有威脅之外，餘下的戰鬥員實在非常易對付。但大家亦要小心焗爐怪毒性攻擊。戰勝後猛和一文字亦從洞內逃出來，並將基地破壞，之後早川便送岡島博士回家，而眾人就返回AMIGO COFFEE SHOP休息。







嵐風山

可取得之道具
1.睡眠除けの寶珠
2.奇跡の秘藥
3.勇士の心
4.筋力の田卷
5.10CR

怪金剛之死

眾人從新聞中得知小笠原群島突然消失的消息，為了查證事件的來龍去脈，於是眾人決定前往群島消失附近的霧島山查探。離開山田市向西北面前行，穿過達理山前的森林來到霧島山，上山途中在山腰處發現一名被殺害的登山者，眾人立即上前看，從登山者得知附近有怪獸出現。眾人繼續前行來到岸邊再發現幾名被殺害的白戰鬥員，從他口中得知毒蠍幫製造了一個飛彈裝置，小笠原群島亦因為被飛彈擊中而消失的，小笠原群島其實只是一個測試，而真正的目標正是眾人的居住地生田市。眾人為了阻止毒蠍幫的計劃，一行人繼續前行往毒蠍幫的秘密基地。







來到基地前眾人馬上變身入內查探，在途中遇上分叉路，這時幪面超人怪金剛決定獨自往另一邊查看，於是眾人兵分兩路四處調查。風見等人繼續前行來到司令室，在內再次遇上鎧甲元帥以及聽到毒蠍幫首領的聲，原來牠們今次目的是要將幪面超人的基地山田市破壞，毒蠍幫首領更表示眾人今次的到來可謂送羊入虎口。就在此時戰鬥員已啟動了飛彈發射系統，而同時間亦將基地內預先裝上的炸彈引爆。V3見狀非常憤怒並不停敲打發出聲音的牆壁，亦因此發現原來毒蠍幫首領一直都是以通送指示各怪獸的行動，V3拾走通訊器後便馬上與眾人逃離基地。當三人逃離基地後，此時巨大的飛彈已向著目標飛去，三人無奈地只好目送飛向著目標飛去。而就在此時V3之前拾走的通訊器竟傳來幪面超人怪金剛的聲音，原來他正身處於飛彈之內，並準備將飛彈操控到安全地方引爆，最後終於成功救回整個生田市，但卻犧牲了自己的生命。眾人對於結城的死非常傷感，最後眾人一致認定他是幪面超人4號！





可取得之道具
1.6000CR
2.毒除けの紋章
3.スロウ除けの寶珠
4.暗黑除けの寶珠

蠹島山

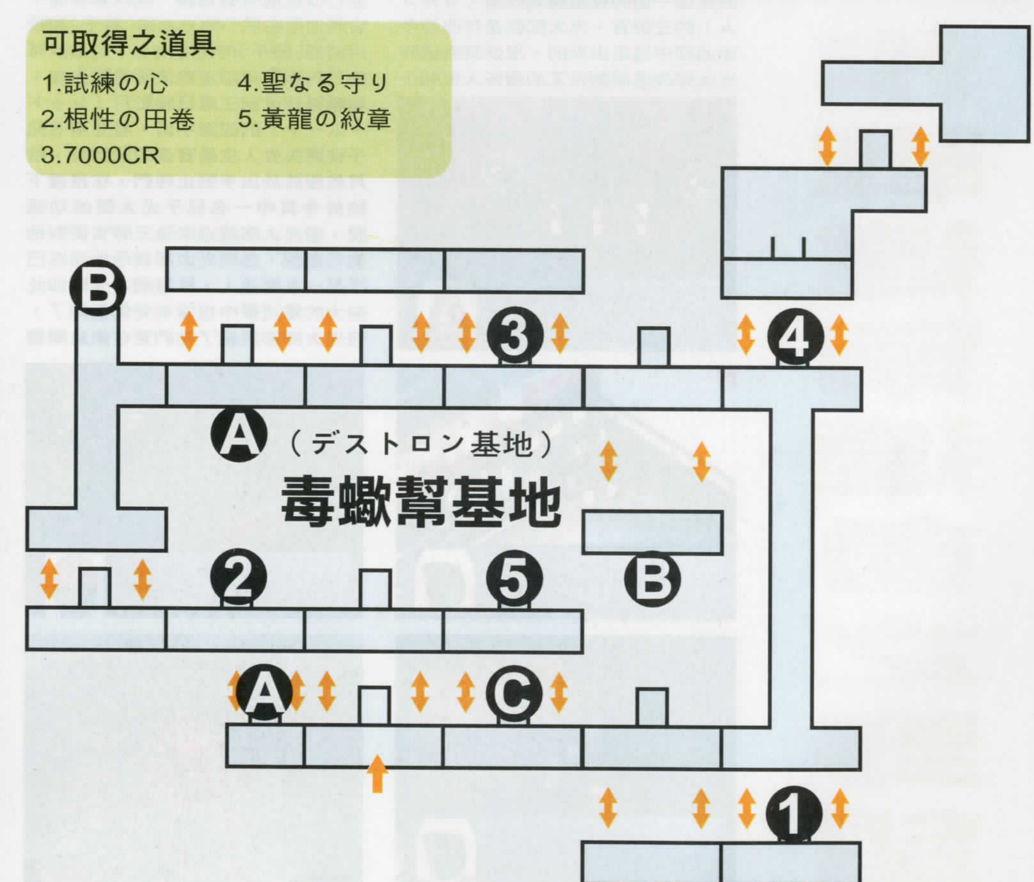
毒蠍幫基地
（デストロン基地）

毒蠍幫末日

龍從風見在毒蠍幫基地拾回來的通訊器中得知毒蠍幫正要進行另一項計劃，眾人相議後決定到三笠山了解計劃內容。一行人離開山田市向西面前，來到上原市北面的三笠山，三人沿山路而上，在山腰遇上龍蝦怪（ザリガーナ）的襲擊。龍蝦怪的能力相當高，大家要相當小心HP留意值，因為一不小心便很容易被打敗。攻擊龍蝦怪時大家最好用水屬性的特殊攻擊，因為龍蝦怪對水屬性攻擊的防禦







力較低。戰勝後龍蝦怪立即逃走，眾人馬上追趕而上。進入基地前森林內裡的怪獸能力相當強，大家要多些使用特殊攻擊，否則只有死路一條。

沿森林前行來到毒蠍幫基地入口，三人進入基地後沿路前行，不久三人再次遇上蜂女，將牠消滅後三人開始發覺在沿路所遇上的敵人全都是曾經消滅過的怪獸，眾人感到事件有點古怪，於是加緊腳步前進。基地內的路頗為複雜，而且內裡敵人的能力相當強，大家最好先準備才進來。沿路前行先由A點進入另一區域，接著再由B點到達基地右面部份，最後沿路以上來到司令室，再次遇見鎧甲元帥，他見三人到來立即現出自己的真身龍蝦怪，戰鬥亦隨之而即展開。在早前已戰勝過的龍蝦怪，今次的能力比上次更強，而且還有焗爐怪（ガマボイラー）助陣，實在是一場非常吃力的戰鬥。龍蝦怪雖然強，不過只要多使用牠防禦力較弱的火屬性特殊攻擊，便可將牠解決。而焗爐怪的攻擊方法與早前對付牠的方法一樣，不過大家緊記要留意HP值的數量，否也很難取得勝利。

戰勝後龍蝦怪再次變回鎧甲元帥，更趁三人不以為然下開動機關。風見等人冷不防下中了鎧甲元帥的機關，被困流沙池內。就在眾人絕望之時，幪面超人怪金剛再次出現並將眾人救出。在交談得知原來當日在飛彈爆炸的時，突然有一名懂得瞬間移動的自由戰士到來將他救出，不過幪面超人怪金剛也不知道他是誰。之後一行人繼續追捕逃去的鎧甲元帥，眾人從右面進入基地深處。當來到上方房間時，發現鎧甲元帥正因戰敗而被首領消滅。當眾人到來後發現前方的牆後有間密室，眾人擊破牆壁入內，發現毒蠍幫的首領就在密室內，V3看見毀他家園的主謀立即無明火起，更即時衝上前一掌將首領消滅。而這時毒蠍幫基地亦自行爆炸，眾人立即離開，但V3卻對首領是否死去而有所保留。當眾人離開後毒蠍幫基地亦已經炸至粉碎，眾人亦終於將國際犯罪組織毒蠍幫消滅。







Black！變身

雖然毒蠍幫被本鄉猛等幪面超人消滅，然而邪惡的魔爪卻沒有就此而消失。在眾幪面超人為取得勝利而舉杯暢飲之時，在上原市內再次有邪惡的力量出現。一名叫南光太郎的青年正被三名神秘人追捕，這三名神秘人原來是一個神秘組織黑妖幫（ゴルゴム）的三神官，光太郎就是在改造手術過程中逃走出來的。黑妖幫希望將光太郎改造成創世王的繼任人世紀王黑日（ブラックサン），因光太郎還未進行記憶消除手術，所以三神官必須將他帶回基地進行手術。當光太郎走至一座大廈的天台時，三神官亦同時到來，光太郎更受到牠們的強大電流擊中昏迷。原來秋月教授與黑妖幫在進行改造前有個協議，黑妖幫答應不會將他兩名兒子南光太郎（養子）和秋月信彥（親子）的記憶消去。但黑妖幫的三神官最後卻沒有依照協議去做，繼續進行世紀王黑日和影月（シャドームーン）的改造手術，看見兩名兒子快將失去人生最寶貴的記憶時，秋月教授終於出手制止他們，在推撞下終於令其中一名兒子光太郎成功逃脫。當光太郎醒過來後三神官便對他進行遊說，並向光太郎表示他現在已不是一名普通人，單看剛才受到如此強大的電流擊中也沒有受傷便知了，但光太郎卻拒絕了牠們更在無意間變身成BLACK將三神官擊退。







將三神官擊退後光太郎來到藤兵衛的AMIGO COFFEE SHOP中休息，離開後在門外突然聽到父親秋月教授的聲音，秋月教授希望他能到營地遺跡（キャンプ）交談。隨後光太郎依照秋月教授的指示，離開生田市向上原市西面的營地遺跡進發。來到營地遺跡見到秋月教授，在交談中光太郎得知自已的身世，在19年前一天日蝕令整個城市變漆黑一片，而這時剛巧是信彥和光太郎出生的時候，直到光太郎三歲的時候，他的親生父母因意外而逝世，然而這次意外卻是由人為做成的，真正的兇手就是黑妖幫。光太郎的親生父親生前與秋月教授同樣非常熱愛發掘古代遺跡，但一天原本資助他的財團卻因特別原故而停止資助，之後熱愛發掘古代遺跡的秋月教授為了找尋資金而四處奔波。直至黑妖幫的出現，資金問題終於有機會解決，但黑妖幫資助的條件是要秋月教授交出他的兩名兒子給牠們改造，最後秋月教授為了完成自已和光太郎父親的心願於是答應了黑妖幫的要求，直至早前光太郎逃走的時候才得知他父母的真正死因。就在交談其間光太郎看見窗外有點古怪，二人正想離開之時一隻蜘蛛怪人（クモ怪人）突然出現並將秋月教授捉走。當光太郎追出屋外時，卻親眼看見秋月教授被蜘蛛怪人從高處掉下而死的景象，光太郎在極到憤怒的情況下變身成幪面超人Black與蜘蛛怪人展開戰鬥。今次的戰鬥可謂非常輕鬆，大家只要不斷使用「ライダーパンチ」的特殊攻擊便可輕易將牠們消滅，不過大家要緊記在戰鬥前先整理好裝備，否則只有死路一條。





劍聖貝畿尼

取得勝後光太郎恐怕杏子有危險，立即與她聯絡可惜找不到她，於是與信彥的女朋友克美聯絡，從她口中得知杏子沒有事，不過她叫光太郎不要回秋月家，因為秋月家已被黑妖幫佔據了，最後克美建議他到生田市AMIGO COFFEE SHOP找她們。接著離開上原市向東面前行，來到生田市AMIGO COFFEE SHOP內，得知二人安全光太郎也放心點，而從這時開始，克美和杏子會留在店內工作的。另一方面，黑妖幫三神官由於被世紀王黑日逃脫而受到首領創世王的懲罰，之後命令將劍聖貝畿尼（ビルゲニア）喚醒，雖然三神官認為劍聖貝畿尼是一名非常危險的怪獸而極力阻止，但首領創世王卻沒有聽牠們的意見，三人只好依照創世王指示去做。回到AMIGO COFFEE SHOP內，光太郎為了找本鄉猛等人而到來，可惜眾人卻到四周調查而並未會來，因此只好在店內等候。就在此時光太郎從電視上看到展覽會中的物品裡其中一件刻有黑妖幫的徽章，為了查明真相於是決定立即前往長堀市的美術館調查。離開生田市來到向西面前行來到上原市後再向南下穿過森林來到長堀市，來到後卻因美術館關閉了而無法進入，光太郎只好到館後方找尋另一個入口。

當來到美術館後方草原時，卻突然受到數隻蜘蛛怪人的連續襲擊，不過牠們的能力並不算強，相信十很輕易便可將牠們消滅的。當第三次遇上襲擊之時，突然一道紅光將蜘蛛怪人消滅，接著劍聖貝畿尼隨即出現於光太郎面前，劍聖貝畿尼表示牠今次的到來是要送幪面超人BLACK下地獄後戰鬥便立即展開。由於貝畿尼的力量強得令人吃驚，不消一刻便輕易地將幪面超人Black擊倒。貝畿尼戰勝表示今次只是見面禮，因此暫時不殺他。負傷的光太郎亦只好返回AMIGO COFFEE SHOP後再作打算。另一方面，貝畿尼回到黑妖幫後，受到三神官的責問為何不將幪面超人BLACK殺死，貝畿尼回答牠們絕對有能力將幪面超人BLACK殺死，不過卻要求如果將幪面超人BLACK殺死的話，就要讓牠坐上創世王繼任人選。光太郎回到AMIGO COFFEE SHOP終於能碰下猛等人，就在會面時從電視中得知長堀市內許多市民都受到不知名的東西控制，光太郎立即返回長堀市看過究竟。來到長堀市公園內發現被魔劍控制的市民，不一會劍聖貝畿尼亦出現，光太郎見狀立即變身成幪面超人BLACK與牠決戰。不過今次的戰鬥與上戰一樣幪面超人BLACK只處於挨打狀態，劍聖貝畿尼對於幪面超人BLACK的表現非常不滿，並表示如果他真的是創世王繼任人的話，就拿點本領出來。而就在此時幪面超人1號等人趕到並加入戰團，與幪面超人BLACK一同對付劍聖貝畿尼，而這時玩者可自行選出4名成員參戰。今次戰鬥的對手劍聖貝畿尼的能力相當強，不過由於我方加入了3名幪面超人的關係，因此要取得勝利也並不是一件難事。大家只要在選擇出戰成員時選幪面超人1號和2號，然後使用他們的二人合體技便可輕易將劍聖貝畿尼消滅。戰勝後光太郎正式加入猛等人成為保護地球的一份子。





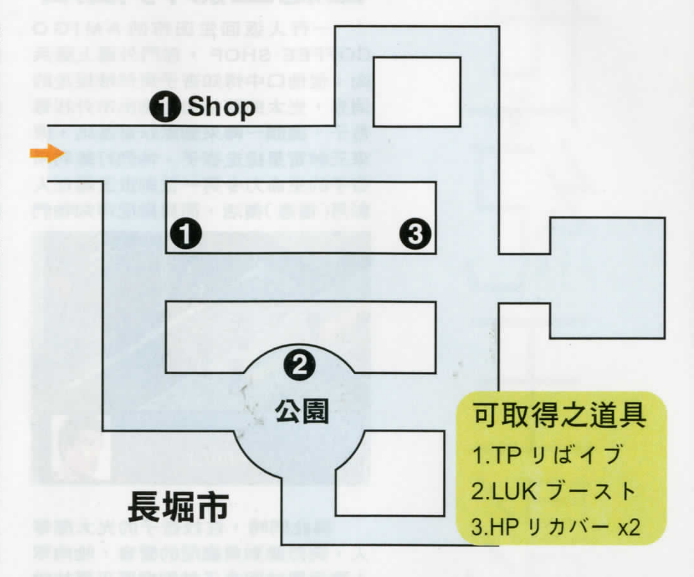














長堀市、折田市商店

可購得之道具	效果	價格
HP サプライ EX	HP 回復 800 點	800
HP サプライ DX	HP 回復 1200 點	1200
HP リカバー	HP 回復 1500 點	1500
TP サプライ EX	TP 回復 400 點	200
TP サプライ DX	TP 回復 500 點	400
TP リカバー	TP 回復 600 點	600
ヒロックスZ	HP&TP 回復 40%	2000
ヒロックスEX	HP&TP 回復 60%	4000
天使の羽ばたき	戰鬥不能回復	1000
天使の導き	戰鬥不能回復／HP&TP 回復 100%	10000
キュアスリープ	睡眠狀態回復	50
キュアポイズン	毒狀態回復	50
キュアパラライズ	麻痺狀態回復	50
キュアカオス	混亂狀態回復	50
キュアブラインド	暗黑狀態回復	50
キュアスロウ	緩慢狀態回復	50

可購得之裝備	效果	價格
鐵人の拳	STR+20	2000
不敗の光	MEN+20	2000
濁流の力	STR+13/MEN+13	3000
神木の守り	VIT+20	2000
挺身の心	GUT+20	2000
鳳雛の魂	VIT+20/GUT+10	3000
睡眠除けの指輪	睡眠防禦 +15	500
毒除けの指輪	毒防禦 +15	500
マヒ除けの指輪	麻痺防禦 +15	500
混亂除けの指輪	混亂防禦 +15	500
暗黑除けの指輪	暗黑防禦 +15	500
スロウ除けの指輪	緩慢防禦 +15	500

世紀王影月復活

一行人返回生田市的AMIGO COFFEE SHOP，在門外遇上藤兵衛，從他口中得知杏子突然被捉走的消息，光太郎聽後匆匆跑出市外找尋杏子。鏡頭一轉來到黑妖幫基地，原來三神官是捉走杏子，牠們打算利用杏子的生命力令另一位創世王繼任人影月(信彥)復活，而貝爾尼得知牠們的計劃後，便想到如果影月真的復活的話，自己成為下任創世王的機會便更渺茫。於是前去找首領創世王希望牠能借助力量將幪面超人消滅，接著創世王便將撒旦劍(サタンサーベル)交給他，貝爾尼取得撒旦劍後信心大增，更從三神官手中把杏子搶走。三神官被貝爾尼搶走後，創世王再次出現眾人面前，並表示只要合三神官身上的「天」、「地」、「海」三顆寶石便可令影月復活，但這是三人的力量之源，如果沒有了它三人便會回復怪獸形態。最後三人為了大局著想，無可奈何下只好將身上的力量之源「天」、「地」、「海」三顆寶石取出，並將力量源源不絕地輸進影月體內。

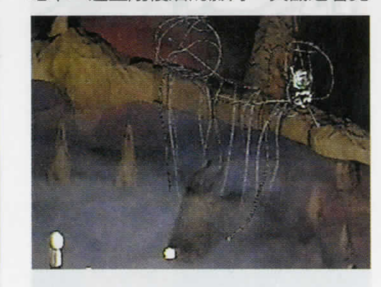






與此同時，在找杏子的光太郎等人，突然聽到貝爾尼的聲音，牠向眾人表示要找回杏子就到桐原平原找牠們，雖然知道是陷阱，但為了尋回杏子眾人仍然決定前往該處。離開生田市向東北面前進，來到川吉町後再向北前行，來到桐原平原果然見到貝爾尼，眾人從牠口中得知原來牠們希望找到下任創世王來重建黑妖幫帝國，接著戰鬥亦隨之而展開。雖然光太郎與幾位幪面超人一同戰鬥，但由於撒旦劍的威力非常強勁，眾人一時間亦無法招架。而就在此時黑妖幫的基地內，另一名世紀王影月終於在不斷吸收三顆寶石的力量下復活過來。就在影月復活過來的時候身上突然發出一度紅光，同時間貝爾尼手上的撒旦劍受到影月所發出的紅光後突然飛走，眾人見貝爾尼失去了強力武器，便趁這機會再向牠攻擊，沒有撒旦劍在手的貝爾尼十分輕易便可將牠擊倒。貝爾尼被打敗後回到基地中，遇上剛復活的影月，貝爾尼看見影月手持撒旦劍，於是便上前搶回，但更卻被影月一招解決了。同時間在桐原平原上，光太郎等人準備將杏子救醒之時，影月突然出現眾人面前，並向光太郎表示他們二人當中只有一個能取得世紀王的稱號統領黑妖幫，二人一戰是在所難免的。光太郎看見影月的出現非常高興，因為這亦代表信彥仍然生存，光太郎意圖遊說信彥不要受黑妖幫的操控，但影月則表示他已忘記了信彥這個名字，說罷便離開了。







愛與死的宣戰報告

眾人回到生田市時，於黑妖幫基地內影月正向怪獸們進行訓話，影月決定向人類正式宣戰，要令整個世界在黑妖幫的統治下，充滿一片黑暗和邪惡。而三神官由於失去力量之源的寶石因而變回怪獸形態，三人分別變成三葉蟲怪人達羅姆(大怪人ダロム)、翼龍怪人域茱姆(大怪人ビシュム)和劍豹怪人拔拉姆(大怪人バラオム)。當眾人回到AMIGO COFFEE SHOP後，再次從電視報導中得知大批黑妖幫怪獸襲擊西南方的折田市，於是一眾幪面超人便立即前往該處。眾人向西南方前行來到長堀市後再向東面前行，眾人抵達市內後便立即遇上黑妖幫的怪獸並與牠們戰鬥。將牠們消滅後眾人便繼續在市內四處調查，最後眾人在市的西面遇上已變成大怪人的三神官。三神官向一眾幪面超人表示牠們黑妖幫將會大舉攻擊人類並將整個地球統治，眾人又怎會輕易讓牠們得逞，三神官立即與幪面超人展開一場激烈的決戰。今次的對手是黑妖幫的重心人物三神官，牠們的能力相當強，要取得勝利大家最好盡量利用屬性相剋和集中逐一擊破。而三神官的屬性分別是，三葉蟲怪人達羅姆水屬性、翼龍怪人域茱姆木屬性和劍豹怪人拔拉姆土屬性，其中大家要較為小心劍豹怪人拔拉姆，因為牠的攻擊力是三人之中最強的一個。雖然取得勝利，但光太郎並沒有一點喜悅的感覺，因為信彥仍然在黑妖幫中，為了救回信彥和保衛地球，光太郎決心要阻止黑妖幫的一切行動並且將牠們消滅。

可取得之道具

1. 幸運のベルト
2. 幸運の力
3. 混亂除けの指輪
4. 1500CR

折田市









SUPERHERO作戰達爾達會之野望

翼龍怪人域茱姆之死

眾人返回AMIGO COFFEE SHOP，藤兵衛看見眾人回來便立即將一個生日蛋糕拿出來，原來今天正是光太郎的生日，可能近來在光太郎身上發生了許多事故，因此就連他自己的生日亦忘記了。雖然是大日子，但光太郎卻並未因此而感到高興，眾人見狀立即上前安慰，最後光太郎在眾人的鼓勵下心情亦較為好點。正當光太郎將蠟燭吹息之時，眼前突然漆黑一片，在幻覺世界中影月出現在光太郎眼前，同時間創世王亦出現，原來今次創世王出現的原因是要催促光太郎盡快與影月決戰，目的是能及早選出下一任的創世王統領黑妖幫。此時黑妖幫基地內，三葉蟲怪人達羅姆和劍豹怪人拔拉姆正商議將人類消滅的計劃，牠們打算令大地沈沒於深海之中。然而二神官卻並沒有發現牠們的對話被人偷聽了，而偷聽的鯨魚怪得知牠們的計劃感到非常不安。這時二人接到影月的召喚商議有關與幪面超人BLACK決戰之事，商議後決定派出翼龍怪人域茱姆將一眾幪面超人消滅。另一方面，從幻覺中清醒過來的光太郎，感到自己的力量不足希望能進行特訓來增強力量，風見建議一眾到嵐風山進行特訓以增強各人的能力，決定後一行人便向嵐風山進發。抵達嵐風山後在山路上發現數名遇襲受傷的市民，上前調查時一不小心被偽裝市民的女戰鬥員捉住，原來一切都是翼龍怪人域茱姆所安排的，並表示一眾女戰鬥員裝置了強力炸藥，如果眾人反抗只會落得粉身碎骨的下場，最終眾人亦落入敵人手上。來到刑場上翼龍怪人域茱姆本想利用炸藥將眾人炸死，豈料所有預先安裝炸藥的位置竟被人改變了，最後更落得手下全數被炸死的下場，原來眾人早已知道牠的計劃，只是假裝中圈套。事敗的翼龍怪人域茱姆怒氣沖沖下向光太郎發出強力的攻擊，就在擊中前的一剎那鯨魚怪竟以身體來掩護了這強力一擊，眾人亦隨即變身成幪面超人與翼龍怪人域茱姆展開決戰。今次的對手三神官之一的翼龍怪人域茱姆，牠的能力比前一仗強上數倍，而且HP值更有二千多點，要戰勝牠也不是一件易事。大家最好先集中將翼龍怪人域茱姆擊倒，然後才慢慢將餘下的蜘蛛怪人消滅。擊倒敵人後將一心保護海洋的鯨魚怪送回大海去。











幪面超人BLACK之死

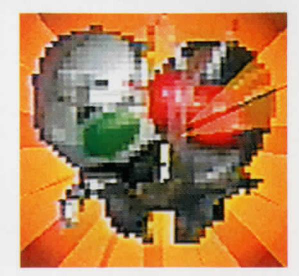
回到AMIGO COFFEE SHOP前，光太郎突然聽到信彥的聲音，他希望能盡快降決二人的決戰之事，光太郎當然並不原意與信彥決戰。光太郎拒絕與信彥決戰後，進入店內得知各地城市同時有大批怪獸出現，猛等人亦因此而四處調查。眾人回來後大家都發現黑妖幫已經展開征服世界的行動，在商議中大家都認為光太郎應該是與信彥決一死戰的時候，因為只有將影月消滅才能制止黑妖幫征服世界的行動。可惜光太郎仍無法放低與信彥的兄弟之情，就在他到店外緩和氣氛之時，突然傳來女子的叫聲，她們正受蠍子男(サソリ男)襲擊，光太郎立即變身成幪面超人BLACK迎戰，今次的對手蠍子男的能力相當強，大家要小心留意HP數值，如果太低要立即回復，否則死了也不知發生何事。將敵人消滅後，杏子和克美前來勸化光太郎與影月決戰，希望他能將黑妖幫消滅為世界帶來和平，光太郎得到杏子和克美的支持後便決定去跟信彥決一死戰。二人生死之戰的日子終於來臨，今次的戰鬥可說相當簡單，以一對一的形式戰鬥，不過影月的能力非常之強，每一次攻擊都能令我方受接近300點的傷害，因此在戰鬥前大家最好先替光太郎裝備上一些較強道具。戰勝後影月卻並未因此而倒下，最終更反敗在影月的撒旦劍下。正當影月準備拿取光太郎體內的王力石(キングストーン)時，影月卻不忍心下手，最後放棄拿取王力石便離開了。影月離開後地面就好像為幪面超人BLACK的戰敗而不憤地震動起來，幪面超人BLACK的遺體更因而跌進大海中，一顆正義之光亦就此而消失了。











黑妖幫最終之日

壯絕！海中追憶的花束

幪面超人BLACK戰死後，各大城市都不斷發生劇烈的地震，而在黑妖幫基地中，一眾黑妖幫成員正準備舉行新創世王接任儀式，就在儀式舉行時創世王突然出現並表示影月還未能成為下任創世王，原因是他仍未能將幪面超人BLACK的王力石取得，必須集齊兩顆王力石方可接任新的創世王。於是馬上派出眾怪獸找尋幪面超人BLACK的遺體取回他身上的王力石。在AMIGO COFFEE SHOP內眾人正為光太郎遲遲未回來而非常擔心，眾人還未知道他們的戰友經已戰死沙場。在海底洞窟內，眾人當日救走的鯨魚怪在海中找到幪面超人BLACK的遺體，牠利用自己族中相傳的秘藥替幪面超人BLACK進行再生手術，可惜多次使用仍然沒有起色，然而鯨魚怪的行動已被蝙蝠怪察覺到。蝙蝠怪立即返回基地向通知劍豹怪人拔拉姆，劍豹怪人拔拉姆得知後便立即起程找尋牠的下落。而正當鯨魚怪走到海灘找尋藥物之時，剛巧碰上劍豹怪人拔拉姆和蝙蝠怪，更受到對方的猛烈攻擊，就在劍豹怪人拔拉姆要施予最後一擊之時，幪面超人BLACK突然出現相救。原來鯨魚怪家傳的秘方真的能起死回生的，幪面超人BLACK上前慰問鯨魚怪，鯨魚怪看見他的復活感到非常高興，但因早前受到極大的傷害而支持不了，在臨終前牠請求幪面超人BLACK能為牠守護海洋，不要讓它受到污染，說罷便離開人世了。隨著鯨魚怪的死亡戰鬥亦立即展開，今次的對手有劍豹怪人拔拉姆、蝙蝠怪和兩隻蜘蛛怪人，這場可謂一場非常激烈的戰鬥，對手的能力相當強，而且我方又只有幪面超人BLACK一人，相信得花上一段較長時間和大量回復道具方可戰勝。大家最好先將能力較強的劍豹怪人拔拉姆和蝙蝠怪消滅，尤其是蝙蝠怪因為牠會放出毒性攻擊，不將牠消滅的話便會忙於解毒而無法攻擊。戰勝後光太郎將鯨魚怪的遺體送回大海後，便返回AMIGO COFFEE SHOP與眾人會合。









黑妖幫最終之日

在AMIGO COFFEE SHOP內，眾人看見光太郎的回來非常高興，光太郎將整件事的經過告知後，眾人亦表示在他離開時，終於調查到黑妖幫的基地的所在，就是長堀市西北面的月影山。於是一行人便向月影山進發，抵達後沿著山路而行，在途中不斷受到敵人的襲擊，來到山腰進入月影山地下道，地下道的路線並不算複雜，只要進入後從B點到達第三區，接著再由C點到達第四區，最後從D點到達第五區便可離開。穿越月影山地下道後繼續沿山路而上，經過連場激戰終於抵達基地的入口處，進入基地後不久，眾人聽到影月的聲音，他表示已準備好一個特別的決鬥場地，接著光太郎便被奇怪的光線帶走，餘下的眾人便繼續向基地的最深處前進，由A點進入第二區，再從B點來到第三區。眾人一直前行在基地深處，遇上三葉蟲怪人達羅姆，牠對於劍豹怪人拔拉姆和翼龍怪人域茱姆的死非常忿怒，決定要將眾人消滅以洩心頭之忿，之後戰鬥亦立即展開。

今次的對手雖然是三葉蟲怪人達羅姆，但集合四位幪面超人的力量相信要擊倒牠亦不是一件難事。成功將三葉蟲怪人達羅姆消滅後，鏡頭立即轉到幪面超人BLACK和影月那邊，影月所說的決鬥地點就是創世王的房間，創世王在之出現於二人面前，更對幪面超人BLACK作最後一次遊說，幪面超人BLACK當然不會理會牠，創世王見狀便將強大力量傳送給影月，要他將幪面超人BLACK徹底消滅，接著將二人傳送到一個空地上。

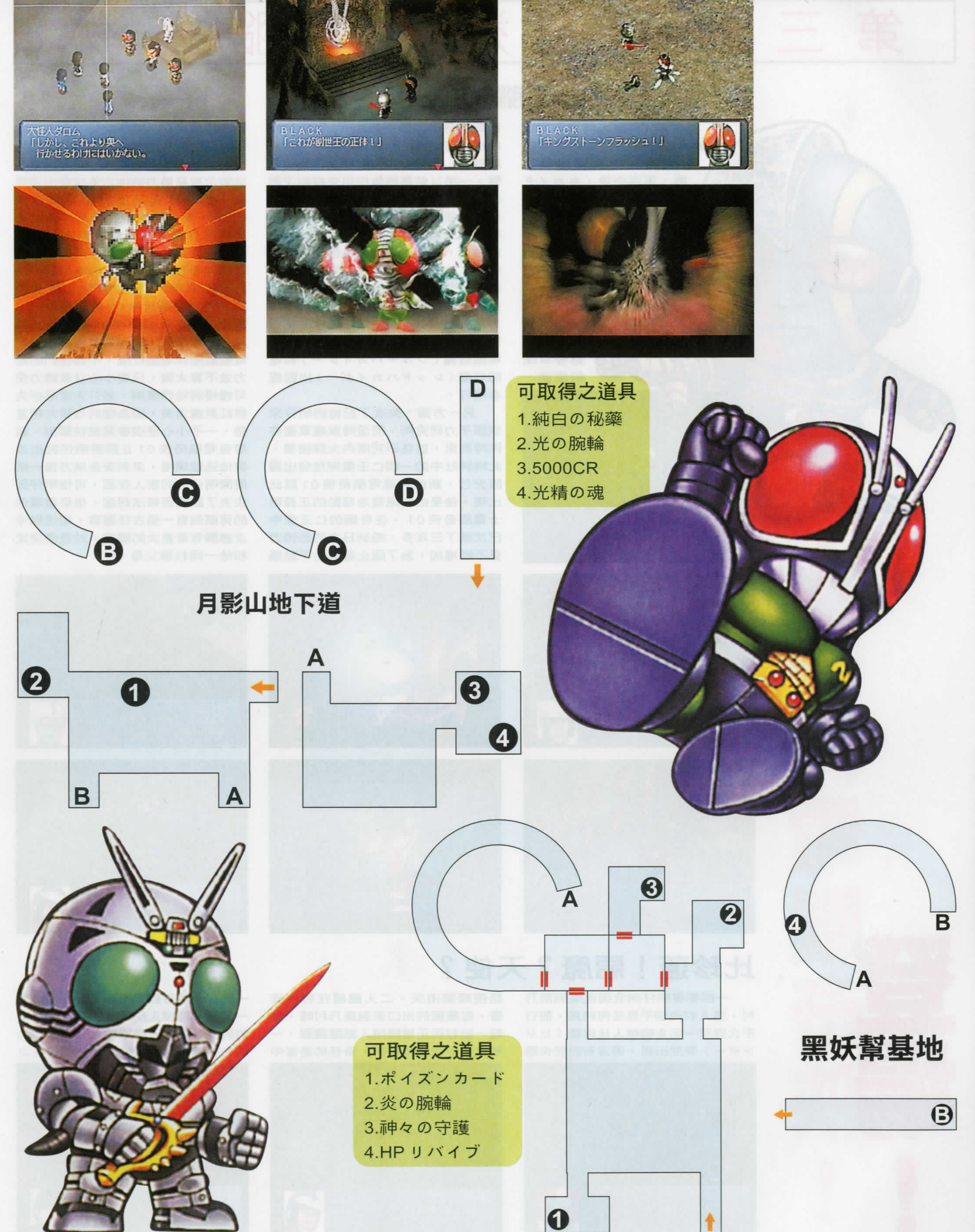
影月得到強大力後，便以另一世紀王的身份操控了幪面超人BLACK的蝗蟲號（バトルホッパー），雖然幪面超人BLACK不斷受到蝗蟲號的攻擊，但仁義的他又怎會向蝗蟲號反擊，只不斷遊說它最後幪面超人BLACK終於感覺到蝗蟲號的傷感，於是使用更強的精神力令蝗蟲號回復自由。影月趁此機會向幪面超人BLACK作出攻擊，而這時亦蝗蟲號回復自由了並立即拼命地向影月攻擊，可惜最後始終不敵影月更被揮劍擊毀，幪面超人BLACK看見蝗蟲號的死感到非常忿怒，並決心要將影月和創世王消滅，兩大世紀王的決戰亦隨之而展開。這場是幪面超人BLACK和影月的最終決戰，今次影月的能力比上仗更加強勁，大家必定要注意HP值的數量盡早進行回復，因為影月一記特殊攻擊能令我方受300多點的傷害。

幪面超人BLACK拼死一戰下將影月擊倒後，二人回到基地內影月雖然戰敗，但對成為創世王的執念依然沒變，就算死他也認為自己是下任創世王。而就在此時傳來創世王的聲音，創世王叫幪面超人BLACK將影月身上的王力石取出接任下一代創世王，然而幪面超人BLACK根本對創世王沒興趣，因此亦沒有將影月的王力石取出。創世王將幪面超人BLACK傳送到自己的房間再次進行遊說，幪面超人BLACK沒有理會牠的說話，更立即衝前向牠攻擊，但在創世王前方卻有一度防護牆壁，多次攻擊仍無法將它擊破。就在此時幪面超人BLACK突然想起自己是下任創世王的人選，於是利用精神力呼喚撒旦劍到來，果然成功將撒旦劍叫來，而此時一眾幪面超人亦趕到來。最後合眾人之力終於成功將創世王消滅。將黑妖幫消滅後，由於眾人感覺到餘下的敵人可能會於世界每一角落出現，於是眾人決定起程前去將牠們徹底消滅。









可取得之道具
1.純白の秘藥
2.光の腕輪
3.5000CR
4.光精の魂

可取得之道具
1.ポイズンカード
2.炎の腕輪
3.神々の守護
4.HP リバイブ

第三部：人造人電腦奇俠

無敵人造人！電腦奇俠 01 登場！

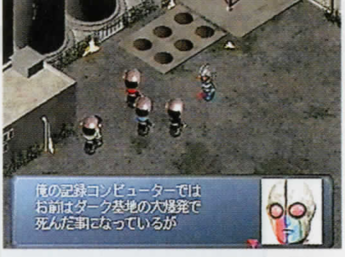


就在眾幪面超人與惡勢力組織交戰之時，大地的某處亦有英雄人物為著正義而戰，電腦奇俠（キカイダー）就是其中一個。他剛剛把基路教授（プロフェッサー・ギル）率領的巨大機械人組織消滅，並將電腦奇俠的製造者光明寺博士的身體送回原處，美津子（ミツ子）和勝仔（マサル）兩姊弟亦開始過著幸福的生活，而電腦奇俠二郎（ジロー）為戰勝體內未完整的良心回路進行精神力的修練旅程。但在途中突然聽到奇怪的笛聲，一種以前基路教授用來控制次郎的笛聲。另一方面，由電腦黑魔率領的另一個惡勢力組織黑魔軍團就在此時出現，牠們打令整個世界變成黑暗的世界，而牠首個計劃是捉拿一個叫明仔（アキラ）的小孩，明仔身上隱藏著能力牠們征服世界的重要秘密。而這時電腦同時探測到明仔正向原子力研究所前進，於是電腦黑魔便派出電腦綠魔（シルバーハカイダー）、電腦藍魔（ブルーハカイダー）和電腦紅魔（レッドハカイダー）出動捉拿明仔。

另一方面，失去了記憶的明仔來到原子力研究所，而這時黑魔軍團亦同時到來，並在研究所內大肆破壞。此時神社中的一個仁王像突然發出耀眼光芒，新的英雄電腦奇俠 01 就此出現。他是由太陽電池發動的正義戰士電腦奇俠 01，在寺廟的仁王像中已沈睡了三年多，感到日本的恐怖力量不斷增加，為了阻止惡勢力不斷擴張而蘇醒過來。就在明仔被電腦黑魔發現的時候，突然傳來喇叭的聲音，一名叫一郎（イチロー）的人到來，並表示有惡勢力的地方他就會出現阻止，而他就是正義戰士電腦奇俠 01。一郎的記憶中在之前的達古基地大爆炸後電腦黑魔不是已經死了的，為何現在還生存。原來牠們是由基路教授利用三名最有名科學家的腦代改造而成的，說罷戰鬥亦隨之而展開。今次電腦奇俠 01 的首場戰鬥，首要的是為電腦奇俠 01 整理身上的裝備，雖然是一次過對付電腦綠魔、電腦藍魔和電腦紅魔，不過牠們的能力並不算太強，只要小心注意體力便可慢慢將牠們擊倒，另外大家最好先將紅黑魔消滅，因為牠的攻擊力相當強，一不小心便很容易被牠擊倒。戰勝後電腦奇俠 01 立即將明仔救出並與他逃離現場，來到安全地方後一郎便問明仔他的家人在那，可惜明仔因失去了記憶而無法想起，後來發現他的背部刻有一張古怪圖案，相信與今次遇襲有著重大的關連。於是便決定和他一同找尋父母。







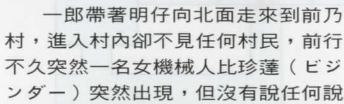






人造人電腦奇俠登場！

比珍蓬！惡魔？天使？



一郎帶著明仔向北面走來到前乃村，進入村內卻不見任何村民，前行不久突然一名女機械人比珍蓬（ビジンダー）突然出現，但沒有說任何說話便瞬間消失。二人繼續在村內查看，從東面的出口來到奧乃村時，發現一批村民正被機械人部隊襲擊，一郎立即上前拯救他們，奇怪的是當中一名女子竟有能力與敵人對抗，接著一郎便與機械人部隊展開戰鬥。今次的對手雖然是一些機械兵，但牠們的能力亦相當強，以電腦奇俠01一人之







力，要快速解決牠們並不是一件易事。不過大家只要小心留意體力和不斷使用特殊攻擊便可將牠們消滅。戰勝後，得知剛才的女子名叫瑪莉（マリ），正當一郎準備向她查問如何有力量與敵人對抗的時候，她便帶著小孩們離去了。之後在奧乃村四處調查，其中從村長口中得知前乃村的村民全數被神秘組織捉走，相信被敵人捉到北面的昇平原內。為了將前乃村的民救回，於是一郎將明仔交給村長照顧後便前往該處調查。從東面出口離開奧乃村，再向北面前進來到昇平原，入內後一直向北面前行抵達黑魔基地入口。進入基地後前行不久便找到被捉走的村民，將眾人救出的同時瑪莉亦出現，原來她是為了救出剛被捉去的小孩而來的。一郎恐怕她有危險於是叫她回村內等他，但瑪莉卻沒有理會他，自己一人便走入基地深處。一郎見狀亦跟隨其後。

從右方來到基地的深處，發現小孩子們被紅仙人掌(朱ムカデ)和青鱷怪(青ワニ)捉住，一郎立即變身成電腦奇俠01與敵人交戰。今次的對手青鱷怪是電腦藍魔的另一形態，而紅仙人掌是電腦紅魔的另一形態，牠們的攻擊力相當強勁，因此大家最好先集中攻擊牠們，盡早將牠們擊倒是勝利的關鍵。戰勝後，在進入前乃村時見過的神秘女機械人再次出現，她今次到來的目的竟然是要對付電腦奇俠01，這名神秘女機械人向電腦奇俠01發出數度攻擊後便再度消失了，而她消失後紅仙人掌和青鱷怪亦同時消失了。究竟她真正的目的是什麼呢？她的身份又是誰呢？一大串問題出現於一郎腦海裡。接著一郎返回基地內發現被困的小孩們，而瑪莉救出並帶回村莊去，此刻一郎已懷疑瑪莉與比珍蓬是同一人。

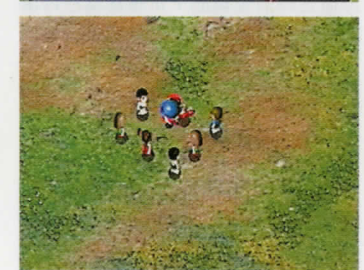
離開基地一郎便南下返回奧乃村，在昇平原一郎遇上瑪莉與小孩們，一郎利用透視能力發現瑪莉真的是人造人，果然瑪莉就是比珍蓬，原來她並不是一出生便是人造人，她是在長大後才被人改造成人造人的，當她變成比珍蓬時會變得冷酷殘忍的人造人。一郎企圖勸導她，但瑪莉則表示她成為人造人的使命就是要將電腦奇俠01消滅，說罷便變身成比珍蓬與一郎戰鬥。今次的對手比珍蓬的能力並不算強，而比較要注意的是她的特殊攻擊「安らぎの音色」，因為此攻擊是帶有睡眠作用，不過由於攻擊力不算高，要戰勝她並不困難。將她擊倒後，一郎將她體內的不完全回路換回完整良心回路在其體內，從今以後瑪莉就算變成比珍蓬都能以自己的思想來行動了。不過比珍蓬並沒有多謝一郎，可能是消滅電腦奇俠01的思想已經在瑪莉心中根深柢固，一時間瑪莉仍未能習慣，更要求再與電腦奇俠01一戰。而就在此時兩名小孩卻突然出來阻止，還表示不會讓一郎殺害比珍蓬，他們認為比珍蓬並不是壞人。最後比珍蓬終於在一郎和小孩們的遊說下放棄了消滅電腦奇俠01的念頭。這時電腦黑魔突然出現，牠趁著一郎在連場激戰下元氣大傷，所以到來挑戰一郎更以一擊將他打傷，正當電腦黑魔準備上前將一郎撤底消滅的時候，比珍蓬及時阻止並獨力與電腦黑魔進行激戰。今場戰鬥首要做的當然是替比珍蓬整頓裝備，今次黑魔的能力並不算強，只要多些使用特殊攻擊便可輕易將牠擊倒。電腦黑魔戰敗後老羞成怒下開動了比珍蓬身上的爆彈裝置，但比珍蓬並沒有因此而爆炸，原來一郎在替比珍蓬裝置良心回路時已將炸彈拔走，電腦黑魔見狀只好暫時逃離現場。





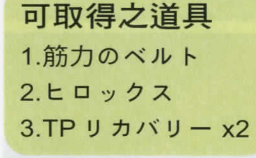








機械軍團昇平原基地



可取得之道具
1.筋力のベルト
2.ヒロックス
3.TP リカバリー x2



前乃村、入森村商店

可購得之道具	效果	價格
HP サプライ S	HP 回復 500 點	500
HP サプライ EX	HP 回復 800 點	800
HP サプライ DX	HP 回復 1200 點	1200
TP サプライ S	TP 回復 150 點	300
TP サプライ EX	TP 回復 400 點	200
TP サプライ DX	TP 回復 500 點	400
ヒロックス	HP&TP 回復 20%	1000
天使の羽ばたき	戰鬥不能回復	1000
キュアスリープ	睡眠狀態回復	50
キュアポイズン	毒狀態回復	50
キュアパラライズ	麻痺狀態回復	50
キュアカオス	混亂狀態回復	50
キュアブラインド	暗黑狀態回復	50
キュアスロウ	緩慢狀態回復	50
STR ブースト	STR 一定時間上昇 /MEN 一定時間下降 50%	1500
AGI ブースト	AGI 一定時間上昇 /CON 一定時間下降 50%	1500
MEN ブースト	MEN 一定時間上昇 /STR 一定時間下降 50%	1500
CON ブースト	CON 一定時間上昇 /AGI 一定時間下降 50%	1500

可購得之裝備	效果	價格
清流の力	STR+15/ MEN+10	3000
奔流の力	STR+10/MEN+15	3000
波濤の力	STR+15/MEN+15	3600
誠真の守り	VIT+25	2500
慈愛の心	GUT+25	2500
筋力のベルト	STR+10	5000
素早さのベルト	AGI+10	5000
體力のベルト	VIT+10	5000
精神力のベルト	MEN+10	5000
集中力のベルト	CON+10	5000
根性のベルト	GUT+10	5000
幸運のベルト	LUK+10	5000

恐怖新人類玫瑰的挑戰







將小孩們救回後，一郎為了替明仔尋回父母，於是二人便向北方昇平原的西面森林進發，穿越森林後往下走來到被樹林包圍著的入森村，抵達入森村前的林道中碰見一對擁有超力的姊弟被敵人襲擊，一郎見狀立即上前協助，戰鬥亦隨之而展開。今次的對手只是新人類帝國的戰鬥員，牠們較強的攻擊是「爪とばし」，不過以電腦奇俠01現時的力量相信非常輕易便可將牠擊倒。將敵人消滅後，智子（サトコ）和天佑（テンユウ）為了感謝一郎的幫助，便邀請一郎來到他們的家休息。抵達入森村後進入左上方智子的家，進入屋後智子便將一郎相救的事告知母親，智子母親得知事情的始末便邀請一郎在此吃飯。而這時智子亦將二位在這裡借宿的東南大學的學生渡五郎和豪作介紹給一郎認識，一郎看見渡五郎便誤認他是其弟二郎，原來一郎一直找尋的弟弟與五郎十分相似，一郎利用透視能力發現五郎同樣是人造人。接著一郎將自己和其弟都是由光明寺博士製造的人造人身份告知，而渡五郎亦將這村莊的人懂得超能力告知，原來新人類帝國的人是打算利用村民的超能力來支配人類，最後渡五郎建議一郎到前橋村向村民查探可能會找到一些消息的。

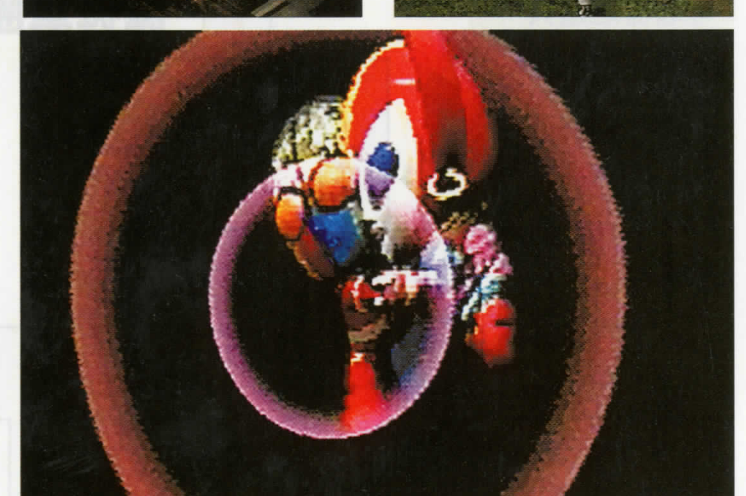
第二天的早上，一郎和明仔與眾人道別後便離開村莊向前橋村進發，怎料離開不久便受到電腦黑魔和新人類帝國士兵的襲擊，就在一郎變身成電腦奇俠準備與敵人開戰的時候，電腦黑魔亦變成另一形態黑飛龍（ブラックドラゴン）並令天空變得黑暗，由於電腦奇俠01的主要力量來源是太陽，因此現在所餘下的力量就只有10分之1。就在一郎束手無策之際，比珍蓬及時前來協助，可惜最後比珍蓬亦同時被敵人以念動力纏繞著，三人一時間變得毫無反抗能力。而此時，五郎為了將明仔父母的照片交還而到來，雖然一郎表示他沒有足夠力量對付牠們而盡快逃離，但五郎有豈是一個見死不久的人，而且一郎亦未知道他所擁有的力量。於是五郎便變身成蛹超人（サナギマン），利用念力令比珍蓬無法行動的石灰玫瑰（イツツバンバラ）正想重施故技的時候，豈料卻被蛹超人擋去了。這時黑飛龍立即向蛹超人施予重擊，而當蛹超人受到一定程度攻擊的話，便會變身成閃電超人（イナズマン）。接著閃電超人以超能力令陽光再次出現，就這樣一郎亦回復戰鬥力了，於是三人便一同與敵人展開戰鬥。今仗的對手石灰玫瑰和黑飛龍的能力都相當強，石灰玫瑰是新人類帝國的超能力機械人，牠的特殊攻擊會令我方進入昏睡狀態。而黑飛龍是電腦黑魔的另一形態，牠是屬於火屬性的，因此大家最好盡量以土屬性的特殊攻擊來攻擊牠。不過大家在開戰前最好先替閃電超人整理身上裝備，否則便等於少了一個隊員。戰鬥過後，比珍蓬為了繼續獨自調查黑魔軍團而先行離開，而五郎將智子母親以超能力得知明仔的父母應該在南面的前橋村告知，於是一郎便向前橋村進發。











歸來的電腦奇俠・次郎

離開入森村向南面前行發現一座水壩，按動水壩前的開關令水位降低後，右邊便出現一條木橋。沿木橋前進抵達前橋村後，一郎便立即四出向村民打探明仔父母的消息，可惜找不到任何線索，最後只好先與五郎會合後再作打算。與五郎會合後從他口中得知黑魔軍團曾在荒廢城出現，相信牠們的秘密基地就在那兒。就在傾談期間一大群達爾達魯兵突然出現，正當二人在考慮明仔的安全時，瑪莉及時出現，一郎將明仔交給瑪莉照顧後，二人便準備與敵人開戰。就在此時，突然從遠處傳來結他彈奏的聲音，而彈奏的人正是一郎的弟弟電腦奇俠次郎，接著戰鬥亦立即展開。今次的戰鬥因為有電腦奇俠的協助變得十分輕易便可把敵人消滅，不過緊記要替電腦奇俠整理身上裝備，否則有他幫助等於沒有。戰勝後一郎便介紹其弟給眾人認識，接著商議後便由次郎負責帶明仔到安全的地方，而一郎等人就出發到荒廢城調查。次郎和明仔前往安全地方途中，因明仔人有三急而在中途停下，就在明仔小便時次郎的通信器突然響起，明仔竟發現次郎跟電腦黑魔通訊，明仔也不暇細想立即逃走。在逃走途中遇上理惠子(リエコ)，原來她今次到來就是為了救明仔，於是明仔便跟隨理惠子逃離該處。

另一方面，一郎等人正向著西南面的荒廢城前行，來到荒廢城後眾人四處調查，當眾人走至城西面時，發現一名戰鬥員進入了一個地下通道，相信那兒就是敵人基地的入口。眾人在基地內調查，當眾人來到基地深處時卻被敵人困於房內，而這時基地亦開始塌下，敵人似乎想將眾人活埋在基地之內。就在束手無策的時候，五郎變身成閃電超人並使用瞬間移動與眾人逃離密室。逃回地面眾人立即遇上４名電腦黑魔，接著牠們合體成仲黑魔(ガッタイダー)與眾人決戰。今仗的對手是由４名擁有不同能力的電腦黑魔結合而成的仲黑魔，當然亦集齊備各人的特殊攻擊於一身，因此是一個相當難對付的對手，由於其餘的戰鬥員能力不高，所以建議大家最好先盡快解決牠們後，再集中攻擊仲黑魔，這樣取得勝利的機會便大大提高了。取得勝利後五郎因一連串的戰鬥而感到有點不適，而這時明仔亦與理惠子到來，一郎上前向理惠子查問有關明仔被追殺的原由，但她卻未作出回答便走了。之後次郎亦趕到來，明仔看見次郎便害怕地躲在一郎身後，次郎見狀立即轉換話題，建議一郎與他一同前往北面的大上谷調查，相信電腦黑魔的另一秘密基地就在那處。一郎將明仔交給五郎後便向大上谷進發。二人離開後，五郎向瑪莉表示懷疑同伴中有人將眾人的行動告知敵人，看來五郎已得知誰是奸勢。

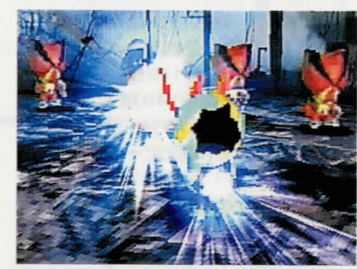




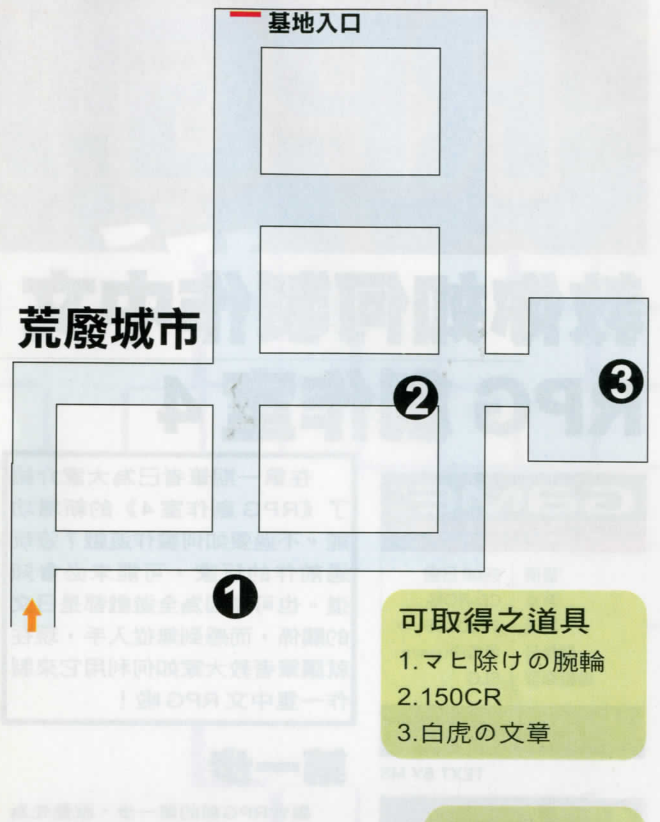


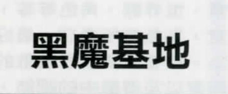




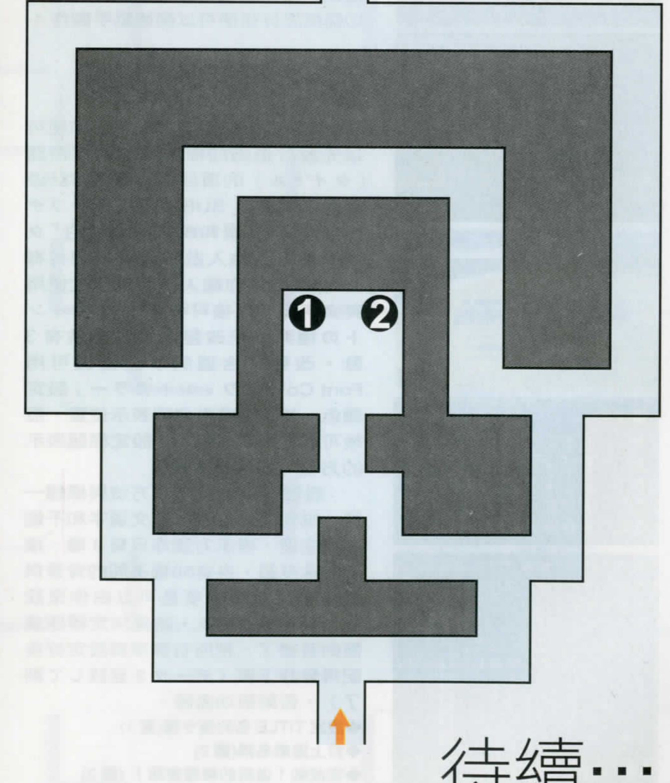








可取得之道具
1.マヒ除けの腕輪
2.150CR
3.白虎の文章



可取得之道具
1.天使の導き
2.奇跡の秘藥

待續…



教你如何製作中文 RPG（第一講）
RPG 創作室 4



TEXT BY MS

在第一期筆者已為大家介紹了《RPG 創作室 4》的新增功能，不過要如何製作遊戲？沒玩過前作的玩家，可能未必會知道。也可能因為全遊戲都是日文的關係，而感到無從入手，現在就讓筆者教大家如何利用它來製作一隻中文 RPG 啦！

第一步

製作RPG前的第一步，就是先為遊戲設定好架構，不論是遊戲的故事、背景、世界觀、角色等等，都要一一設定，為免有所遺忘，最好寫在筆記簿上。接著就要構思遊戲的魔法種類、職業以及遊戲中的細節，當一切都構思好後便可以開始動手製作。

製作標題畫面

當構思好整個遊戲之後，你便可以先設計遊戲的標題，在製作標題（タイトル）的項目中，可以設計遊戲的 TITLE 、 SUB-TITLE（サブタイトル）、背景和BGM。首先在「タイトル名」輸入遊戲名稱，總共有16 個字位供你輸入，而且規定使用英文字母。之後可利用Font「フォントの種類」來改變字型，一共有 3 款。改變了合適的字型後便可用 Font Color「フォントカラー」設定顏色，並決定遊戲名稱表示位置，最後可以在表示效果中，設定標題表示的方法，總共有 8 種。

而製作SUB-TITLE方法與標題一樣，唯獨是可以使用日文漢字和不能改變字型，表示方法亦只有 3 種。接著的背景圖，供有56種不同的背景供選用，其中有一項是可以由你來設計。最後的 BGM，就是決定標題畫面的音樂了。把所有事項都設定好後記得登錄下來（データを登録して終了），否則前功盡廢。

◆設定 TITLE 名的指令欄(圖 1)

◆打上遊戲名稱(圖 2)

◆完成啦！遊戲的標題畫面！ (圖 3)

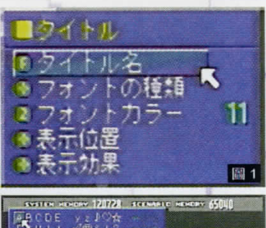


圖 1



圖 2



圖 3

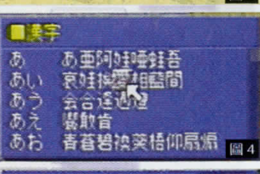


圖 4

圖 5

如何利用日文漢字

在教大家如何製作遊戲內容前，先教大家如何利用日文漢字來打中文。今集的日文漢字較為多，但要怎樣才可以運用日文漢字來代表中文？其實很簡單，基本上日語有50個音；由「あ（a）い（i）う（u）え（e）お（o）」至「わ（wa）を（wo）ん（n）」，再加上濁音和半濁音的 25 個音；即「ば（BA）」和「ぴ（PI）」，總共 75 個音，你可以在字庫中找到這些字。只要在這75個字中按下△掣便能呼出漢字表，這個漢字表是根據發音排列，由於有部份的中文字發音與日文發音相近，所以可以利用這點找出所需要的字，例如：「愛」，便可以在「あ」的漢字表的「あい（ai）」中找出。若然你所需的中文字，其發音與日文完全不相近，那就需要靠日漢字典協助。當然也會有例外，始終日文的漢字不足夠，有些中文字是不會在字庫中出現，所以到那時候用英文也是在所難免。

◆漢字表(圖 4)

◆打出中文句字來 (圖 5)

製作魔法、必殺技

知道如何輸入日文後便可以開始製作遊戲，首先是魔法，於「魔法」一項中，供可收錄149個不同種類魔法（必殺技只能設計49種）。魔法可分為基本魔法「通常」、召喚魔法和複合魔法，當然每設定一種魔法時都必須給予名稱、效果和消耗值（消費ポイント），然後在「個別設定」一項中，再設定使用後出來的數值以及修正值（ポイント加算）；接著是魔法屬性和對象「効果範圍」；可選擇以一人作對象、全體或是一組（グループ），而「詠唱時間」就是使用者發動該魔法的時間。若該魔法是反彈魔法或無效化魔法，分別可在「跳ね返す魔法」和「無效化魔法」設定反彈（無效）那一種魔法或是所有魔法，如果是用來變身的魔法，就可在「變身後モンスター」中選擇變身後的樣貌以及能否使用魔法或必殺技。

而最後的「ACCEPT（アクセプト）」指令，是用來設定角色能否從接受怪物攻擊時學會該項魔法（詳情在第一期中已敘述過）。

◆ Fire 的效果當然是傷害（ダメージをあたえる）啦！ (圖 6)

魔法圖像顯示

在魔法的個別設定一項中，有一個「圖像（グラフィック）」的指令，這是用來設定魔法使出時所使用的圖像，當中還有兩項選擇，一是「動畫（アニメーション）」；另一是「MOVIE（ムービー）」，前者則需要玩者設定每格動畫的圖像，後者就只能供玩者選擇片段。

在「動畫」一欄中可以設定很多項目，就如表示的物件的「SIDE（サイズ）」、「Fade（フェード）」、「畫像」、「顏色（カラー）」、「旋轉（回轉）」及「半透明」狀態。亦可在動作設定中更改物件的動作和效果音樂，最後可以利用機能的項目來測試出來效果。

而在「MOVIE」一欄中可設定的項目十分少，只有「MOVIE（ムービー）」種類和使出前後的「顏色（カラー）」二項，「Preview（プレビュー）」這個指令就不用多說，至於「保存名稱（名前を保存）」是用回本身MOVIE的名稱之意思。

◆從這兒可看到設定後的魔法效果 (圖 7)



圖 6
圖 7



效果的中文對照表

NO	日文	中文
1	ダメージをあたえる	給予傷害
7	マヒを治す	治療麻痺狀態
9	おろいを解く	解除咀咒
11	ステータス異常を全回復	全異常回復
20	マヒさせる	使對方麻痺
27	MP を奪う	取對方 MP
28	跳ね返す魔法	把對方的魔法反彈
32	相手の HP を知る	知道對方的 HP
34	テレポート	瞬間移動
35	エスケープ	逃走
36	敵の出現率を抑制する	令敵人出現率降低
37	アイテムの識別	識別道具
41	変身させる	變身
43	命を引き換えに全回復	用自己的生命來換取全回復
44	レベルにより即死させる	令 LEVEL 低的敵人即死

（註：由於部份日文漢字的意思與中文相同，在此表不會收錄該項效果）

道具

遊戲能夠製作 200 種不同種類的道具（アイテム），同樣每種道具均需要給予名稱（名前），接著就要為道具設定類型（ジャンル），因為道具這項中是包括了遊戲所有的武器、防具、裝飾品（アクセサリー）、魔法道具（魔法）、回復道具（回復）、果實（種）以及其他特別道具（その他），之後再設定其他功能和圖案，這樣就大功告成。

中文對照表

日文	中文	位置
ジャンル	類型	道具設定（アイテムエディタ）
眠り	睡眠狀態	個別設定內的回復項目
マヒ	麻痺狀態	個別設定內的回復項目
全て	所有異常狀態	個別設定內的回復項目
壊れない	不會破損	個別設定內的破損設定
確率で壊れる	一定確率便會破損	個別設定內的破損設定
使用回數で壊れる	使用某次數便會破損	個別設定內的破損設定
売却できる	能賣掉	道具設定
売却價格率	賣掉時所收的價格率	道具設定
捨てられる	能棄掉	道具設定
性能を隠す	隱藏性能	道具設定
グラフィック	圖案	道具設定
なし	無	圖案

職業

為了不令遊戲更複雜，初次製作遊戲的玩者是可以不用設定，就當遊戲沒有職業，不過若遊戲擁有職業這一項，亦會令遊戲更有趣。來到製作職業的一項時(圖1)，同樣先要為職業設定名稱，然後就是設定該職業的能力值（ステータス），當中包括了力量（力）、防衛力（守り）、體力（體力）、智慧（賢さ）、速度（素早さ）、氣力（気力）和運氣（運の良さ），另外亦需要在能力（キャパシティ）一項中，設定每個LEVEL（レベル）能學會甚麼「職業特性」和「特殊指令（特殊コマンド）」，之後的「習得魔法」和「習得必殺技」都是分別來設定在幾多LEVEL時學會之前所設定的魔法和必殺技。最後就是「轉職條件設定」，這裡會比較複雜，先決定可以轉職的角色（轉職できる主人公），然後其他條件設定，如必要的能力（必要なステータス）、必要的道具（必要なアイテム）、轉職前的職業（轉職前の職業）和變數條件（變數條件）。

特殊指令中日對照表

NO	日文	中文
0	かばう	為瀕死的同伴抵擋攻擊
1	兩手持ち	雙手取同一件武器
2	二刀流	雙手可各取不同的武器
3	カウンター	反擊
10	素手裝備	可用空手
13	アクセサリー裝備	可裝備裝飾物
14	經驗值アップ	經驗值上升
27	魔法消費量半分	魔法消費量減半
29	魔法ダメージ半減	魔法傷害減半
32	無效化	令魔法或必殺技無效化
33	無屬性	令一種或所有屬性無效化
35	エナジードレイン	攻擊時吸收敵人的 HP
36	アクセプト	受到魔法攻擊時能學會該魔法
40	ランダム戰鬥	任意作戰

（註：由於部份日文漢字的意思與中文相同，在此表不會收錄該項解釋）

職業特性中日對照表

NO	日文	中文
0	盜む	偷取敵人的道具
1	ガード	不受物理攻擊
2	ため	儲氣、下回攻擊力達 3 倍
3	セルフリカバー	回復 HP 和毒的狀態
4	ランナウェイ	能逃離 ENCOUNTER 的戰鬥
5	ぶんどる	在攻擊的同時也能偷取敵人的道具
6	吸收	吸收敵人的 MP
7	徵收	吸收敵人的 MP 和 HP
8	銭投げ	投錢
10	ゲット・リリース	捕獲弱小的敵人
12	調查	查看敵人的 HP 和 MP
13	見破る	查看敵人的弱點
15	蘇生	復活
16	一回休み	令敵人休息一回合
17	ものもね	模仿之前的同伴之行動
19	居合い抜き	把很大傷害給予敵人

（註：由於部份日文漢字的意思與中文相同，在此表不會收錄該項解釋）

主角設定

當把以上的事項設定好後，便需要設定遊戲的主角(主人公)，即是在遊戲中玩者能控制的角色。玩者最多可以設定14位角色，除了要為他們改名外，也要設定職業，當中最重要的當然是各角色的初期能力（ステータス）和圖案（グラフィック），最後就要設定角色的屬性、魔法LEVEL 等等事項，十分簡單。

至於下一個有關主角設定，就是主角PARTY（パーディー），玩者先登錄初期的隊伍和隊伍最初時所持有的道具，還有的是隊伍的表示方法和一定其他細小的設定，如能不能復活、必殺技的消耗等等。

◆主角當然要美型啦！(圖 8)

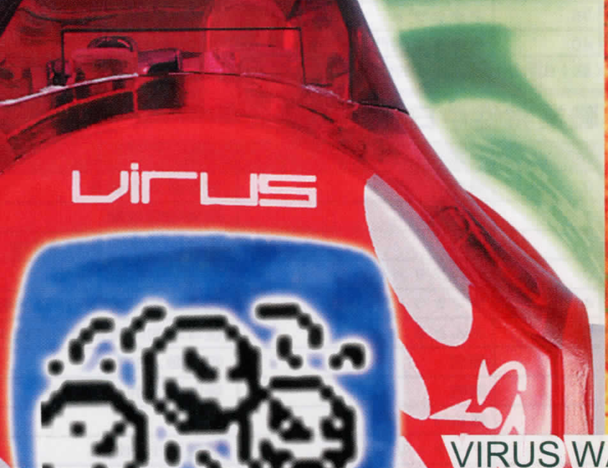


圖 8



Virus

世紀病毒手錶於全球率先在香港爆發



VIRUS WATCH解體

- 40種不同形狀, 特徵的病毒
- 4個智力遊戲
- 可透過紅外線傳送文字甚至鬼馬病毒給另一隻VIRUS WATCH
- 透過手錶可作買賣病毒
- 具備發聲 / 響鬧功能



總代理: 瑞華行　電話: 2433-1918　傳真: 2434-0878
售賣點: Dickson Cyber Express, Jusco, Sogo, Toys "Я" Us, UNY, 新世界百貨、上環永安、各大連鎖店/玩具/精品店均有代售

至型病毒手錶免費送俾比您！

只須回答以下簡單的問題，連同個人資料，寄回香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心11樓-Game Plus 收信封面註明<索取至型病毒手錶>，您便有機會贏取價值$299的病毒手錶一隻(名額10個)

問題： 請列出病毒手錶內其中3個病毒名稱。(提示： 請留意17/1該期Game Plus的產品介紹)

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿



HYPER PC PLAYER Vol.75 一書兩冊 送 CD-Rom
HK$20
13 January 2001
一書兩冊送CD-ROM
Vol.75
PLAYER
電腦遊園地
Fallout系列最新一章！
全面報導Fallout戰略版：
《Fallout: Tactics - Brotherhood of Steel》
《黑金企業II》攻略教你做個超級攪笑古惑仔
見證歷史時刻
魔洞神龍第二次聖杯大戰最終回！
最新遊戲攻略
《Giants: Citizen Kabuto》
《Project IGI: I'm Going In》
詳盡介紹 Sierra 2001 年 RPG 大作《Arcanum》
4 895011 330750



BY 隨風

生產（發售）商：遊戲橘子
售價：港幣 98 元
遊戲類型：SLG

與何潤東的面對面全接觸…

一月九日，是遊戲橘子最新作品《戰國策2》發售的日子，那天遊戲橘子邀請了一眾傳媒朋友到某酒店去參加餐聚，本刊當然不會放過這個機會。因為當天除了有精彩的遊戲在等待我們之外，還有專程從台灣過來的兩人－代言人何潤東先生及遊戲橘子的老闆劉先生。現在，就把當天的情景重現各位眼前吧…







ABOUT…《戰國策》

其實《戰國策1》是劉先生十多年前、還是學生時代的作品，當時他跟朋友組成一個只有四個人課餘組織，亦只發表了兩套遊戲，分別是《戰1》及另一套遊戲《魔異入侵》。至於為什麼現在才會推出續集？首先時間是一個問題，另外亦有很多不同的事物想加入遊戲中，不經不覺間就已經過了十年，現在才推出也是沒辦法的。

ABOUT…代言人

「為什麼會找上何潤東（PETER）成為代言人？」相信很多人都有這個疑問。其實是因為某次PETER來香港拍戲要進行駁髮，剛巧一位朋友又給了他一件遊戲橘子的衣服，PETER就穿著來工作了，怎料卻被台灣的記者朋友拍到，而劉先生亦覺得他跟《戰2》的感覺很相配，便順利成章地邀請他成為遊戲的代言人喇！

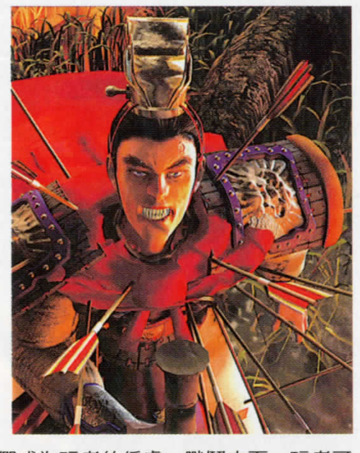




ABOUT…龐涓

龐涓就是PETER於《戰2》中扮演的角色，可是到底他會以一個怎樣的造型出現呢？由於龐涓是一個古代武將，因此除了會有一把長長的頭髮之外，還會穿上鎧甲，PETER還笑說跟《臥虎藏龍》(古裝電影)的裝扮相差很大呢！在台灣那邊更加哄動，因為PETER出場的時候騎著一隻威風凜凜的黑馬呢！

ABOUT…《戰國策2》



修讀中史的讀者，相信還記得「秦、楚、燕、齊、趙、魏、韓瓜分中國」的這段歷史嗎？京遊戲橘子把這段歷史搬到遊戲上，各位可以選擇成為其中一國，於這個亂世中尋求生存之道。當然，歷史的結局早已知道，是由魏國打敗其他六國成為統一者，可是遊戲中玩者卻可以顛覆歷史，看看是否能殺出一條新的血路。

遊戲中共分為四個時期可供選擇，玩者可以選擇其中一個國家來使用，或是使用一個新的君主。正式開始後，各位就要好好管理自己的國家，不過由於此作比較重視戰鬥，因此基本上玩者不用管理內政，例如是農業什麼的，可把重心放在找尋新將領或跟其他國家打關係上，當然亦可以努力練兵，以可盡快攻打敵國，令他們成為玩者的俘虜。戰鬥方面，玩者可親自參加每一場戰鬥，當玩者戰鬥中的時候，國家就會交由電腦來暫時管理，讓各位可方便戰鬥。





腦作轉播室

銀河英雄傳說VI

諷刺性名作再現PC

生產商：BOTHTEC
發售商：大宇資訊
發售日：預定1月
遊戲類型：SLG

田中芳樹的名作《銀河英雄傳說》一直都有移植到電腦上，現在終於推出第六彈了！故事中將會出現兩位重要角色，其中一位是帝國軍的羅思格萊公爵，另一位則是同盟軍的軍官楊威利，他們不但剛好處於敵對狀態，而且性格亦完全不同，鮮明的人物關係及故事中人物的明爭暗鬥，構成了《銀河英雄傳說》。

玩者的工作

玩者在遊戲的角色正是統領艦隊的指揮官，不同能力的指揮官除了在控制艦隊時，有不同的能力值之外，亦會影響艦隊的「積極性」，因此分配哪在指揮官到哪隻艦隊，在遊戲中是一門比較重要的學問。另外，遊戲中有很多場不同的戰役，而戰術的運用就成為了取勝的關鍵。最後，玩者在「情報」一欄可以找到艦隊能力值、使用武器及可出擊戰艦等，各位要先在那兒了解艦隊的情報。



連線對戰

各位除了可以獨自在這未知的世界冒險之外，亦可以呼朋喚友一起遊玩，此作特設有2~6人的連線對戰，各位不妨找朋友一起對戰吧！但由於每次作指令過後皆要等待別人下命令，因此空置的時間也許頗長呢（令人想起大富翁…）！另外可以亦可以透過遊戲連上此作的專屬網站，除了可以找到著名角色的資料外，亦可以一些較小戲份角色的歷史及功績，此作的FANS不要錯過！





Internet-Party

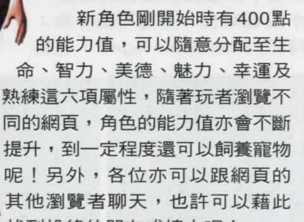
網路派對

在網上育成你自己！

生產商：遊戲狗狗
發售商：遊戲狗狗
發售日：預定1月
遊戲類型：ONLINE SLG

ONLINE RPG已經流行了好一段時間，亦出過很多種不同的類型，也許玩者們已有許些生厭了。如果不想再終日打打殺殺，以殺害小生命來提升自己的能力值及經驗值的話，不妨試試此作吧。各位將在遊戲中得到一個角色，以得到不同的經歷來提升角色的能力值，到最後還有機會得到一段純純的愛情呢！

看網頁是重點？



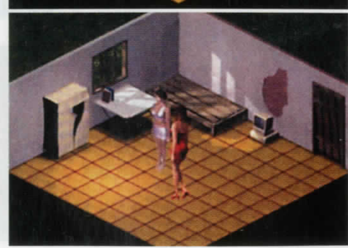
新角色剛開始時有400點的能力值，可以隨意分配至生命、智力、美德、魅力、幸運及熟練這六項屬性，隨著玩者瀏覽不同的網頁，角色的能力值亦會不斷提升，到一定程度還可以飼養寵物呢！另外，各位亦可以跟網頁的其他瀏覽者聊天，也許可以藉此找到投緣的朋友或情人呢！

金錢萬能？

遊戲中會出現一種虛擬貨幣，各位可以在看網頁時賺取回來，而其用處除了是在遊戲世界中購買不同的物品，例如是衣服或是裝飾品，令角色更具個人特色，又或是培養角色的其他能力值，當然亦可以在現實生活中換取一點小東西，要如何應用就由玩者決定囉！







BY 隨風

腦作轉播室

EMPIRE EARTH

超越時代的 REAL TIME SLG 大作

EMPIRE EARTH

發行商：Stainless Steel Studios
發售日：2001 年 6 月
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95／98

自《AGE OF EMPIRE》成功以來，類同的 REAL TIME 戰略SLG如雨後春荀般充斥市面。從她的成功可看出，以「歷史」作素材的實時戰略SLG對玩家而言，確實有莫大的吸引力。又，有關人類的歷史，不知大家對其了解又有多少？如大家有興趣的話，就更不能錯過以下介紹的遊戲 --《EMPIRE EARTH》。

遊戲背景

有別於《CIVILIZATION》，《EMPIRE EARTH》的遊戲背景將較前者更為宏大。蓋因本作概括了人類50萬年的歷史，可謂見証了人類的文明發展史。遊戲中將50萬年劃分為12個時代，而且根據劇情進展，玩者更可經歷多場不同種類及程度的戰役。

至於12個時代，分別可區分為：舊石器時代（Paleolithic Age）、石器時代（Stone Age）、鐵器時代（New Stone Age）、青銅器時代（Bronze Age）、黑暗時代（Dark Age）、中世時代（Middle Ages）、文藝復興時代（Renaissance）、工業時代（Industrial Age）、現世時代（Modern Age）、原子力時代（Atomic Age）、資訊時代（Information Age）及毫微技術時代（Nano Age），其中最後兩個時代更是發生於 2000～2200 A.D. 的架空歷史上。

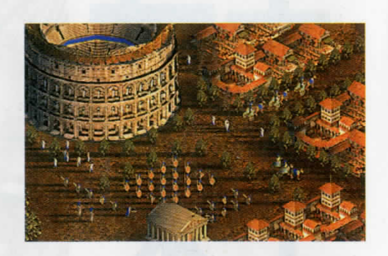
令人驚歎的仔細設定

遊戲開始時，玩者可選擇自己所屬的民族，留意不同種族也有其優劣之處，例如某些民族擅於戰鬥，反之有些則較諸擅於外交事宜。由於當中的選擇項目多達100種類以上，各位可依據一己的喜好，設定一個具有獨特文化的民族，與其它不同種族並存於世上。

若以同類型遊戲而言，玩者通常只消Click向部隊就可令其Upgrade；然則在本作中，若玩者Click向部隊則會開啟一個 Upgrade menu ，箇中部隊的數目，更是超過 200 種類以上。換言之，若把部隊的Upgrade組合也計算在內，箇中變化更可高達2500種類！又，主角部隊分為戰鬥用及開發用 2 種類，玩者可二擇其一。最後，遊戲中一切人物也是以多邊形表示，這亦是與《AGE OF EMPIRE》系列最相異之處。

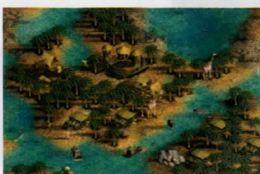
結語

《EMPIRE EARTH》的劇情緊湊，從遊戲中更可體驗人類文明史的演化，如此一款既有教育義意，亦饒富趣味的作品，買了也肯定不會讓你後悔。

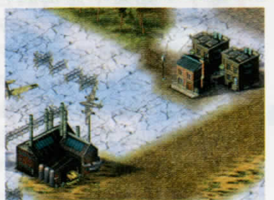










TEXT：IKI



TEXT：IKI

Present

結婚勿語？

對於各位熱戀中的男女而言，未知有否想過「結婚」這兩個字？是遙不可及？抑或是‥‥？以下介紹的《Present》，正是一款以結婚為題材的遊戲，主角與戀人聖良鴛譜雖偕，但就在婚禮舉行前卻發生了事變，到底一雙小戀人最終又能否白頭偕老？

登場人物CHARACTER

森下聖良

渡邊聰子

椎名祐里子

吉野真希



故事STORY

經過了10年的愛情長跑，主角與戀人森下聖良終於決定結婚了！正當主角憧憬著日後幸福人生的同時，卻原來自己與未婚妻的感情正面臨嚴峻的考驗！

某日，就讀於音樂系的聖良正欲回校籌辦聖誕的事宜，由於要外出買點東西辦事，身為男友的主角自是幫忙代其辦妥。豈料在途上卻遇上一名素未謀面的青年，此人擁有一雙碧綠眼睛、面貌丰俊，奇怪的是，他只留下一句「把聖良奪回來」便走了‥‥到底該名青年與聖良有甚麼關係？他為甚麼要這樣做？難道真的要眼巴巴看著妻子拱手讓給別人？看來的確沒有甚麼「聖誕禮物」可比妻子更重要了罷！



TEXT：IKI

Wing & Wind

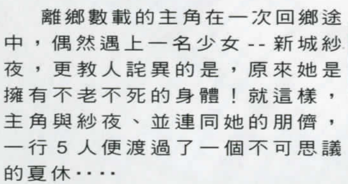
不老的傳說

自古以來，人也總是希望長生不老。可是，假使真的擁有不老不死的身體，結果又會如何？又或者，如果閣下的朋友是擁有不老不死之身，她又會如何面對？也許從以下介紹的遊戲《Wing & Wind》中，大家或者可找到一丁點啟示。



不老不死？幸耶？不幸耶？





離鄉數載的主角在一次回鄉途中，偶然遇上一名少女--新城紗夜，更教人詫異的是，原來她是擁有不老不死的身體！就這樣，主角與紗夜、並連同她的朋儕，一行5人便渡過了一個不可思議的夏休‥‥

由於紗夜擁有不老不死之身，是以在她身上可是隱藏著不少秘密的。除了紗夜外，環繞身邊的還有她的一班朋儕們。到底最終故事有甚麼發展？大家還是拭目以待罷！

登場人物



早瀨霞

自少與主角一起長大，可謂是青梅竹馬，現在是一名巫女，興趣是釣魚。

村上若菜

若菜為主角在陸上部的同學，性格活潑，興趣是溜冰。

高槻梢

若菜的同級同學，由於失去雙親，初逢巨變的她暫時與同住。



新城紗夜

擁有不老不死的身體，浪跡遍至全國，不意在主角的故鄉彼此偶遇，興趣是「唱K」。

福井裕佳梨 Fukui Yukari

雖然各讀者可能對「福井裕佳梨」這個名字感到陌生，但她在日本卻有不錯的成績，現在正是日本電視台「ピカイチ」和「まねキン」兩個節目的正式演員，而且她為ENIX拍攝了《Dragon Quest III GB版》的電視廣告。除了參演電視節目和廣告外，亦以她那可愛的聲線挑戰聲優的工作，而她曾為出名GAINAX配過「彼氏彼女事情」和「FUAL」。此外，福井裕佳梨參演的第三部電影《多摩川少女戰爭~gang~》將會預定在今年的秋季正式上映。

PROFILE

姓名：福井裕佳梨/Fukui Yukari
出生日期：1982年10月28日
年齡：18歲
出身地：神奈川縣
星座：天蠍座
身高：157cm
血型：AB型
三圍：B85/W56/H84
興趣：繪畫、演劇鑑賞



JP-Idol Sniper

TEXT：MARKS



TEXT：小悠

犬夜叉與殺生丸的兄弟劫



犬夜叉

每逢星期一午後7：00至7：30讀賣TV・日本TV系播放中

回說近來的動畫消息也是一些新一年的番組公佈，是否有一些忽略今個冬天的作品呢？現在便為大家介紹一套由人氣漫畫躍上螢光幕的播放中動畫吧！這套便是高橋留美子的名作之一，講述和風妖怪譚的《犬夜叉》。說起高橋留美子成功動畫化的名作可說是多不勝數，由中華戀愛武鬥鬧劇《亂馬1/2》至到現代戀愛物語經典《相聚一刻》，無一不深入觀眾的心中。今次的《犬夜叉》是繼《人魚之森》之後的妖怪譚，當然內容是不乏「高橋式的戀愛」成份了（笑）。現在故事已經發展到犬夜叉的親生兄長殺生丸登場了，他是犬夜叉同父異母的兄弟。當犬夜叉解除封印後，於搜集四魂之玉的碎片時遇上了找尋父親墓地的殺生丸。原來他的目的是父親收在墓地中的遺物，是父親犬妖大將的牙造出來的寶刀・鐵碎牙。他跟手下邪見帶有人頭杖，希望在犬夜叉口中得知墓地所在。為了令他這個半妖弟弟乖乖道出，便利用他死去的母親要脅他，但那個女人只是由愛子深切的妖怪無女所變。到底犬夜叉會如何面對呢？而寶刀鐵碎牙又會落在兩兄弟中的何人之手？

真三一萬能俠隊VS新三一萬能俠隊！！



真三一萬能俠隊對新三一萬能俠隊VOL.1

VC及DVD發售中・各2000日圓・BANDAI VISUAL發行



「三一萬能俠」OVA系列的最新作品便是這個在早年12月尾推出的《真三一萬能俠隊對新三一萬能俠隊》，是迫力和動作性極為豐富的作品來。提起三一萬能俠的OVA系列，不禁會令人想起於往年推出的《真三一萬能俠》。那種壓迫感十足的機械設定，還有究極熱血的戰鬥情景，絕對是會在今次新作之中再表現出來的重點要素之一。VOL.1的內容是講述武藏駕駛著舊三一萬能俠與機械軍團對抗，展開連場激烈的戰鬥。以生命換來的是恐龍帝國的滅亡，可是敵人好像有捲土重來的跡象。予想到這個事情會發生的隼人，組織了新三一萬能俠隊。比起舊三一有過之而無不及的新三一萬能俠，加上強者一文字號作為駕駛員，人類已經作好了和戈爾帝王新一場戰爭……

有碟話碟

TEXT：時雨

PERIOD

主唱：LUNA SEA
發售商：UNIVERSAL MUSIC
發售日：12月23日
價格：3059日圓

這張LUNA SEA解散前之最後大碟，完滿地總結了他們的音樂歷程。其實要在LUNA SEA眾多的歌曲中輯錄74分錄出來做精選，實在不是件容易的事。因為他們的ALBUM中實在有太多「隱藏了的名曲」，至少在筆者的心目中的「LUNA SEA精選」之曲目，和這張《PERIOD》就有著相當大的差別……不過無可否認《PERIOD》的選曲非常「大路」，能夠兼顧到新舊LUNA SEA FANS兩方面的要求，不過不失。筆者聽著RYUICHI在舊作（如《ROSIER》、《TRUE BLUE》）和新作（如《STORM》、《I for You》）之間那兩種完全不同的唱腔，甚有感觸（←懷舊？）。「河松隆一」對「RYUICHI」的影響，在碟中重新灌錄過的三首歌中也可見一斑。好像《BELIEVE》一曲，以前RYUICHI唱得嘶聲力竭，現在他的歌聲簡直可以用「溫柔」以形容……感覺好怪，但又十分新鮮！

THE GREATEST HITS

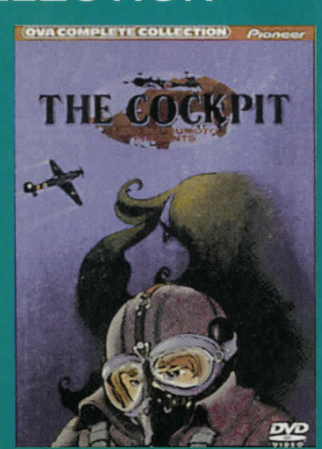
主唱：LOVE PSYCHEDELICO
發售商：VICTOR
發售日：1月11日
價格：3045日圓

LOVE PSYCHEDELICO，一個大家可能比較陌生的名字，但筆者可以向大家保證，他們將會是2001年的最有潛質突圍而出的新組合。《THE GREATEST HITS》這個碟名，或者會令人覺得他們已經出道了許多年，其實絕非如此，他們是去年才MAJOR DEBUT的，不過聽了本碟內的歌曲後，你會發現它們真的擁有作為「GREATEST HITS」的質素。DELICO的音樂風格極之多元化，單是這碟就能找到ACOSTIC、ELECTRIC、WESTERN、COUNTRY、ROCK、BLUES、ANALOG、DIGITAL…等等元素。加上主音KUMI可以那種將日文和英文完美融合的唱功，令DELICO成為日本音樂界獨一無二的異色組合。筆者誠意推介他們予平時習慣只聽J-POP的朋友，相信他們必定會對大家產生一定衝擊。

VISUAL SOFT

THE COCKPIT COMPLETE COLLECTION

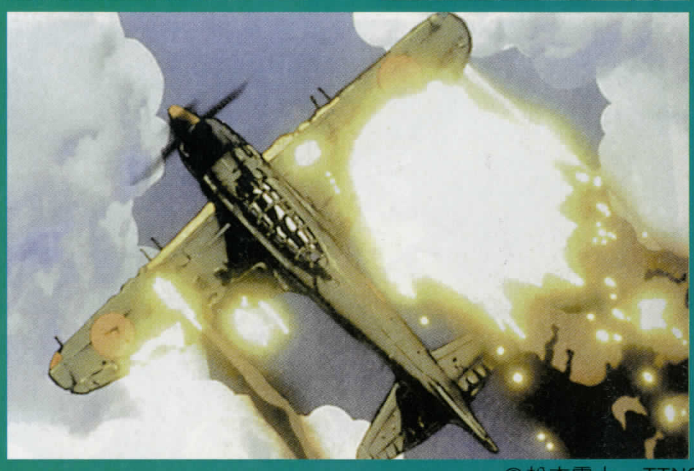
發售日：12月22日
發售商：PIONEER LDC
價格：7800日圓
監督：川尻善昭、今西隆志、高橋良輔
人物設計、作畫監督：川尻善昭、川元利浩、齊藤浩信
聲優：堀內賢雄、篠原惠美、綠川光、緒方賢一、永井一郎、山口勝平



一說起松本零士，相信大家都會立即想起他的代表作如《銀河鐵路999》、《宇宙戰艦大和號》等。松本零士作品的特色，是他很喜歡描寫男人對自己理想的追求，而這套《THE COCKPIT》當然也不例外。本作品是由多套以第二次世界大戰為背景的短編故事所組成，內裡環繞著的主題是男人的夢想、友情、生、和死。本漫畫由74年起開始連載，在93年《THE COCKPIT》被OVA化，其豪華的製作人員更叫眾動漫迷們雀躍。好像第一集《成層圈氣流》的監督、作畫監督就是《魔獸都市》的川尻善昭；第二集《音速雷擊隊》則是由《機動戰士GUNDAM 0083》的今西隆志和川元利浩分別擔任監督和作畫監督；最後第三集《鐵之龍騎兵》的監督是《裝甲騎兵》的高橋良輔，他們全都是擅於描寫戰爭和機械設計的動畫家。這樣的一套傑作，你又怎能錯過？







Toy Raider

TEXT：小悠

與三浪美女一起進入《LOVE HINA》的世界

近來的動漫畫界出現許多比較傳統的題材作品，大多也是一些救世傳說和動作劇。繼《CARD CAPTOR櫻》後好像沒有什麼少女式的戀愛動畫作品了，不過由去年夏天開始便冒起了一陣漫畫《LOVE HINA》風！這個出自赤松健先生手筆的戀愛鬧劇推出了不久便席捲全國，以至香港也有推出中文版單行本。

受歡迎的作品是步向多元化發展，動畫化也是於去年秋季進行了。《LOVE HINA》在動漫畫界大展拳腳，副產品可說是多不勝數，例如動漫畫精品、遊戲軟件、灌錄唱片，當然最後不少得首辦模型。外間推出的造型是十分之多，大部份在故事中登場的女角也被模型化。但《LOVE HINA》的官方首辦也很有水準，大多也是隨一些LD BOX和DVD BOX附送的，好像今次要介紹給大家的乙姬睦美首辦模型便是「HINA COLLECTION」中的VOL.9，是DVD BOX VOL.9初回限定版附送的1: 10彩色完成品。



STORY



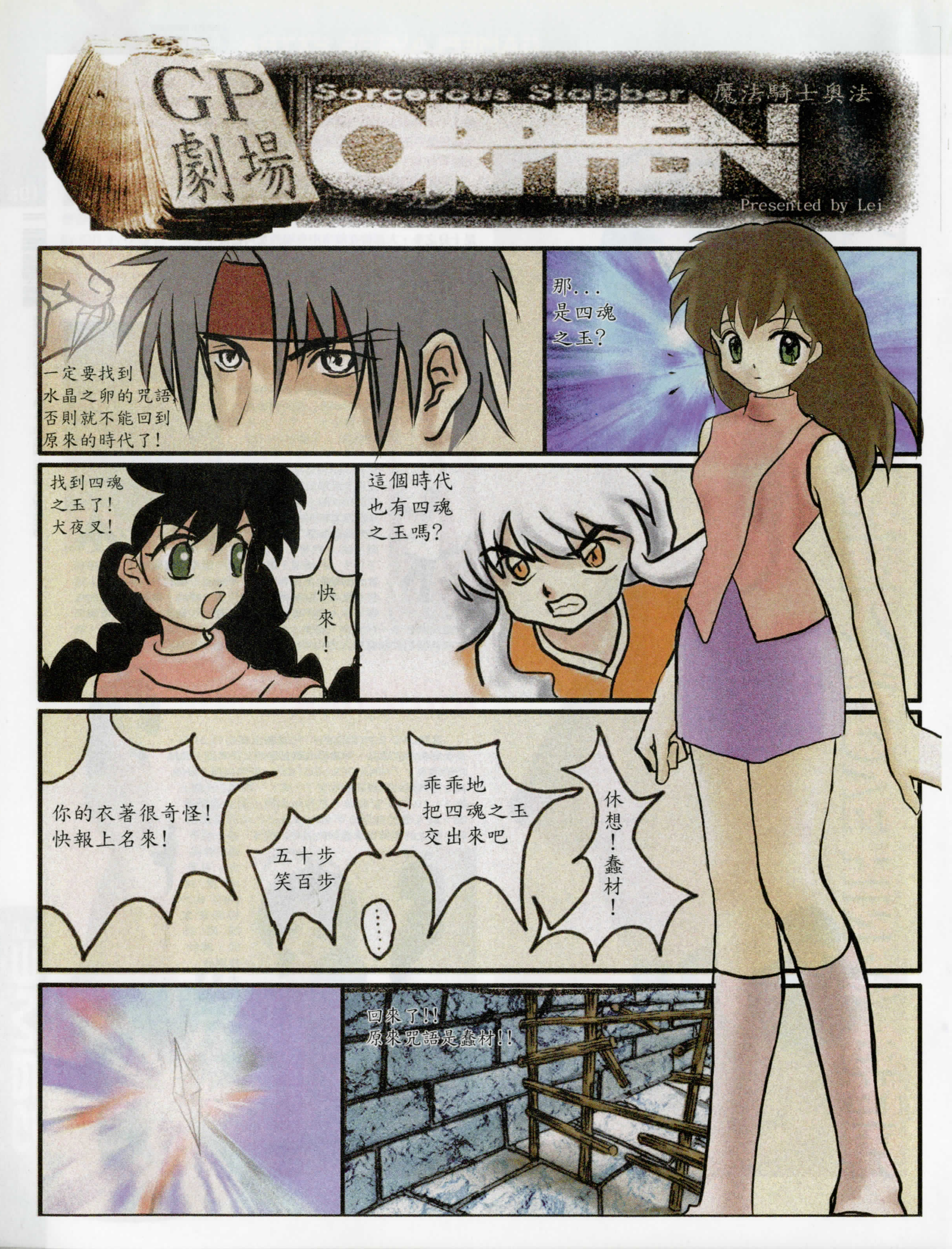
乙姬睦美（OTOHIME MUTSUMI）於沖繩出身的22歲少女（？）。身高162CM，三圍是B: 90、W: 56、H: 85，是主角浦島景太郎和成瀨川奈留在考上東京大學落第後，於散心旅行中在船上遇上的。由於身體極為軟弱的關係，所以經常會因為累了而倒下，令周遭的人們有「是否死去了！？」的情況，但當然這不過是有驚無險了。性格和景太郎絕對是天作之合，不論是行事的方式和思想，甚至乎是收集貼紙相的興趣也是一樣的。單純而溫惋的性情，令人們不會掉下她。其實她在童年的時候隨母親來過雛田莊生活一段時間，是景太郎「一起上東大」約定的關鍵人物。現在來到雛田莊探望景太郎和奈留，故事會發展成三角關係嗎？

KID WORK

這個DVD BOX附送的1: 10首辦全高約15.5CM，是全彩色的完成品。對喜歡收藏首辦而又不熟識上色技巧的朋友，「HINA COLLECTION」便可以讓FANS高上色質素的首辦安放在家了（笑）。再加上比例上是1: 10的小型首辦，是各位卓面上的合適擺設呢。於人物的造型上不但能按現出乙姬的優美身段，臉上的表情也掌握到她溫和的性情，是一個不錯的作品來。可是她是由DVD BOX初回限定版附送的，屬於非賣品，大家要帶她回家便需要買一套BOX了。






GP劇場
Sorcerous Stabber
魔法騎士奥法
ORPHEN
Presented by Lei
一定要找到
水晶之卵的咒語,
否則就不能回到
原來的時代了!
那...
是四魂
之玉?
這個時代
也有四魂
之玉嗎?
找到四魂
之玉了!
犬夜叉!
快來!
休想!蠢材!
乖乖地
把四魂之玉
交出來吧
五十步
笑百步
......
你的衣著很奇怪!
快報上名來!
回來了!!
原來咒語是蠢材!!

懷古錄



製造商： Namco
發售日： 1994 年 12 月 3 日
PS ／ RAC ／ 1P
TEXT：IKI

如果大家記心好，也不難知道PS 2的發售日期正是取其「1234」的意思。哪大家可又記得PS的發售日期嗎？在1994年12月3日，SONY正式推出了PS主機，連隨同日發售的遊戲，更包括了以下介紹的《RIDGE RACER》。

作品的由來與魅力

《RIDGE RACER》其實是由同名街機作品移植過來的PS移植作，遊戲中保留了那份震撼人心的臨場感，尤其是眼看賽車在公路上風馳電掣，兩旁景物生風，箇中的飆車快感自是妙不可言，亦不禁教人瞧得目眩神馳。然而，怎徒PS處理多邊型的能力再強，也終是難與街機底板（SYSTEM 11）並駕齊驅，是以畫面一項亦不免成為垢病之處。也許廠方亦注意到這一點，PS版《RIDGE RACER》委實注入了不少原創元素，令遊戲的可玩性得以進一步提昇。首先本作可是能對應「neGon」控制器（Namco出品），由於此作十分強調DRIFT（「甩尾」）的技術，唯是PS手掣又難以作出如斯繁複的操作，因此靈敏度奇高的「neGon」便大派用場。至於另外一個招徠賣點，則是Namco早期作品「慣常手段」-- 秘技！（下有詳述）







可畏可怖的秘技數量

誠如上述，Namco在早期的PS作品中均是以大量的「秘技」作遊戲的招徠賣點。大家還記得《RIDGE RACER》中那些秘技罷？倘若忘記了也不打緊，以下我們將收錄了本作中所有秘技，廢話少說，LET'S GO！

EXTEA MODE

完成初級、中級、高級與T.T.四條賽道（全部也須取得冠軍），待賞畢爆機畫面後，只消再重新開始遊戲，不難發現在選擇賽道時（T.T.賽道旁按右一下）多出了初級、中級、高級與T.T.四條「逆走版」賽道。

MIRROR MODE

在比賽時，把車輛掉頭(可先走出起步點再掉頭），並以超過100 km撞向起步點後的牆壁，這樣一來，便可進入左右倒轉的MIRROR MODE。

增加選擇車種

在LOADING畫面中，玩者只消將《烏蠅機》中所有敵人盡數殆滅，在正式開始時就發現使用的車輛由原來的4架增至12架。

究極之車種 - 謎之13號

若把EXTRA MODE全CLEAR，當再次進入T.T.的EXTRA MODE，就發現有一款編號13的黑色跑車會跟玩者競賽，只要在競賽中奪魁便可取得這款黑色跑車。

播放自己喜愛的歌曲

待LOADING畫面完結，進入TITLE後，由於主機已載入了所有程式，這時只要揭開機蓋取出遊戲碟，再放入其它CD便可播放自己喜愛的歌曲。

不斷回轉的賽車與賽道

在選擇賽車畫面中，若緊按L1便可令車輛作順時針方向旋轉，反之按R1則會令車輛作逆時針方向旋轉；同樣地，此項秘技亦可適用於選擇賽道畫面。

扭轉 TITLE

在TITLE畫面中，各位可看到一面隨風搖曳的旗幟，此時若緊按L1、L2、R1、R2不放，再配合各種按鈕便可自由地移動旗幟的位置：↑或↓可令旗幟水平地作正面或背面移動、←或→可倒置旗幟的上下位置、○或□可翻頁似的令旗幟作左右移動、╳或△則可令旗幟作擴大及縮小。

去罷！撞向直昇機罷！

在進入第2條隧道前的一條小路，半空上有一架低飛的直昇機。若能掌握時間，這是可撞向該架直昇機的，唯是留意撞上後自車的速度會減慢了不少。















駱克道33號

大家好！這個「駱克道33號」是新書的新信箱，是歡迎各位讀者來信發問有關PS或PS2遊戲的遊戲難題，除了家用機遊戲之外也是歡迎來信分享打街機的心得，讀者們的問題將會由我們眾編輯盡量去為大家解答。請各位讀者多多指教呢！來信的朋友請在信封面註明是「GAME PLAYERS PlayStation~駱克道33號」收，而解答的信是隨機抽取，要看到自己的來信有沒有被解答便要多多留意了。好了，現在便來解答今期的來信吧。

GPPS編輯部

大家好！我是第八次來信貴公司，貴公司能回答

我的問題!謹此致謝!

[1.]P.S 遊戲 VIGILANTE 8-2ND BATTLE]有甚麼隱藏密碼,秘技及隱藏模式呢?

[2.]是否能在[VIGILANTE 8-2ND BATTLE]中使用[VIGILANTE 8]第一集的車輛(戰車)呢?

多謝回答!!

祝:貴公司業務上升!!!!

希望熟悉遊戲[VIGILANTE 8-2ND BATTLE]的編輯也來回答我的問題.....!!

多謝!

崇桌文上:

十二月二十九日

TO：崇桌文

1）《VIGILANTE 8-2ND BATTLE》於本刊只有作簡短的介紹，至於閣下的問題詳細的地方正在查閱中。

2）《VIGILANTE 8-2ND BATTLE》中是可以使用上集的戰車。

編輯部

to:編輯部

又是我啊.狂八神啊!

1. ps惡魔城地下水脈的木板怎樣打破?

2. 地下墓地怎樣去?

ps:我的歲數是20-x+6=14

狂八神

TO：狂八神

1）相信閣下問的是《惡魔城X月下之狂想曲》的問題。要打破地下水脈那地上的木板，首先是要在瀑布左上的房間中，左邊的牆壁上是有一個小小的掣，按下它後房間的右邊會突然出現骷髏魔。利用骷髏魔投出的爆彈便能夠打破地面的木板。同樣道理，將骷髏魔引到地下水脈的木板處，使它投出爆彈便能成功打破了。

2）地下墓地便是在玩者打破了地下水脈的木地板進去的。

編輯部

致：悟空大哥：

您好！小弟是第一次來信的，請多多指教！小弟有好問題想悟空幫我解答，希望可以

1) 請問Tales of Enternia有什麼秘技呢？

2) 最近有什麼 GAME 好玩？(PS、DC、PS2)

3) 請問 GAME PLAYERS的網址是什麼呢？

4) 小弟錯過了幾本 GAME PLAYER 但是又買不到，因為小弟住在大馬呀！在這裡我求悟空寄給我那幾個GAME 的流程攻略，那就是poporogue，Tales of Desatiny 和 Parasite Eve！！！！！可以嗎，我只要簡單就可以了，求求你啦！！！如果可以，請用信後面的地址寄給，順便GAME PLAYERS的網址。

5) 您猜我幾多歲？

6) 小弟的字體可得多少分呢？

祝：生意興隆

Thank You 悟空

The UNDERTAKER的Fans



TO：The UNDERTAKER 的Far

1 ）由於《Tales of Eternia》在本刊的攻略連載未完成，所以這遊戲的秘技會陸續在「秘之卷」中公開。

2 ）留意我們的新 GAME 評壇便知道有什麼新 GAME 好玩了。

3 ）是 http://www.gameplayers.com.hk/

4 ）我們的攻略多也是在書刊中附送的，所以是不能拆開來的呢……不過閣下是可以寄信來進行海外補購的。

5 ） 12 歲左右。

6 ） 30分……男孩子是應該多練字的啊！

編輯部

你好，請多多指教，我是忠仔，我是第一次寫信給你，我想請教你關於兩個遊戲問題，我想信你一定回答的，廢話少寫，Let's Go！

第一是洛克人X4(PS)，是問，我找了七個心，欠一個，但我重覆好幾十次都找不到，希望貴刊會詳細地列出每一關(共八關)的心位置，另外，裝甲位置地能詳細地列出，我是找到頭盔和腳部份裝甲，但始終欠身和手裝甲，你會不會覺得我很失敗呢？

第二是盜墓者4(TOMB RAIDER X THE LAST REVELATION)(PS)，是問，我想知貴刊會不會出攻略或攻略本呢？如計劃出攻略本何時間呢？因為我買了原裝版本的攻略($140)，旺角遊戲誌尊賣店買的，你應為貴嗎，是日文字的，我極之不明，但有地圖看，但地圖有？你會不會我很矛盾呢？好入正題，是關於一條長繩，因為我跳到長繩後，我不知道怎樣跳到對面，不知按什麼掣，才可跳到對面，希望你會刊出程序怎跳到對面地方，另外第二個問題，續洛克人 X4(PS)。

第三是洛克人 X4 另外一個角色 ZERO，是問關於裝甲問題，有沒有呢，是四部份嗎？如也有的問也是詳細地刊出位置，心也是，或是同洛克人罷放位置也樣一嗎？好了我作出兩個遊戲重結。

第一是洛克人X4(PS)，是問心和裝甲位置，兩個角色，是主角洛克人和 ZERO。

第二是盜墓者 4(PS)，是問攻略或攻略本和一條長繩問題。

祝貴刊：

新年進步

蒸蒸日上

忠仔上

2-1-2001

TO：忠仔

1 ）在JUNGLE的STAGE中，玩者沿瀑布下降時，在右方會出現一條通道，走過去便可以取得 X 的腳部裝甲。在 AERA2 的眾多木柱之中是有一條是能夠用火燒毀的，中間便會出現心。於 CYBER SPACE 中的 1 和 2 AERA 是必須要取得 S RANK ，衝進右方的移轉器時便會進入了秘密的房間，在那兒玩者能找到 X 的特別道具和頭部裝甲。AIR FORCE中有一處取心的地方是要玩者在雷射砲發射之前，用空中 DASH 去取才行。 AERA 2 在兩邊有針山的地方用蜘蛛網爬上去便可以找到 X 的強化砲。VOLCANO的AERA 2中有一個地方是需要用大跳躍去取得心。之後在另一處，不去取機械人，先利用上兩層平台作出大跳躍，跳過對岸將欄住的牆壁用儲氣式 5WAY WAVE 砲打爆，但必須要有強化砲才行。進去便能夠取得 X 的身裝甲。 SNOW BASE之中有一個心是用冰頂住的，用火便可以取得。AREA 1 中有 EX 裝置和 AERA 2中其中一塊冰是有武器補充裝置的。 MARINE BASE之中AERA 1是有一個心於崖邊的。 AREA 2 在上平台中用 DASH 跳躍可以取得E後備能源器。MILITARY TRAIN 中 AERA 2 玩者要利用機械人打破啡色貨櫃便可以取得心。SPACE PORT的中段會有非常多的齒輪出現，之後向上移動時有一段地方是需要用貼牆大跳躍才能跳過去，上到最頂的房間的左上角是有一個密室，該處是有一件回復HP和武器的道具。

2 ）相信不會了，因為這遊戲也推出了一段長時間，我們會以最新的遊戲攻略為大前提。

3 ） ZERO 是沒有任何裝甲的，但是心和補助道具的位置是和 X 的一樣。

編輯部







GPS美術學會

學員：里繪








大菜糕

色彩繽紛的畫面十分奪目啊！畫中雖然畫得密麻麻的，但焦點仍很平均，畫中各部份都是主角。(即使貓貓手上的槍仔也是！)上色只屬一般，不過調較廣告彩的份量都很適中。最後，如果標題字可以設計得有心思一點的話，效果相信會更好。



良

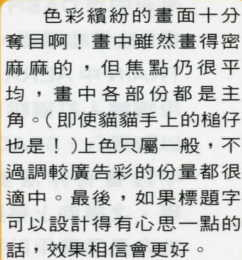
Yukito

這是Spectral Force的角色嗎？美術字寫得有點兒「求其」哩！（背景的花紋也是）Yukito這次畫的人物不錯，在比例上沒有太大的錯處，只是她的手稍為短了點。不過以構圖和人物面相來看，此畫都算是不錯的。



宮澤雪野

唔~這幅畫寄來時已經被縐，真可惜呀。雪野在上色時似乎要加多些心機上去了，因為有不少地方都塗到出界，特別是裙子的格子花紋，令少女的手有很多處都被顏色塗到。但是，背景和翅膀都做得很好，要繼續努力啊！





Lion

Lion這次的畫比之前的差了點呢！在上色方面，可能是紙質的問題吧！？所以都好像不是太上色，但都不致於太差的，放心吧！不過在構圖和人物面相方面就要留意一下了，畫面有些空，而少女的雙眼太大和相距太近，鼻和口的位置亦太低，看起起來有些怪呀！




蕉皮.W

這少女有一隻天使翼和一隻惡魔翼，有點可怕哩！眼睛大大和擁有長髮的少女畫得不錯，衣服及飾物的設計亦很有心思；不過她右手的結構似乎畫錯了，而整幅畫的色彩配搭都尚要繼續努力。

投稿須知

1.畫稿大小不得超過 29.7cm × 21cm（A4 SIZE）；
2.請於畫稿背面附上閣下之真實姓名、筆名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3.每期會選出優秀之畫稿以稿費作鼓勵；
4.所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 字樓　遊戲誌《GPPS》」。



READER'S LAND

2001 年街機界分析

主持人：時雨



◆ 2001 年的遊戲會否為街機界帶來新氣象？

時雨先生：

你好！我一直以來都是 GPM 的忠實讀者，今次 GPM 改革分拆成兩本書，本人就覺得十分不錯，因為不用等兩個星期才看到新一期的 GPM，我自己又擁有 PS、PS2和DC，所以不會話其中一本無用。而且 GPM 改革後的風格比以前新潮，少了以前那份「傳統GAME書」的感覺，值得一讀。

說回正題，今次本人來信其實是想說說香港現時的街機界的。我想有在遊戲機中心玩的習慣的朋友，都知道現在的街機界正處於低潮之中，不論是日本還是香港，情況都不是十分樂觀。在過去十幾年主導了街機市場的格鬥遊戲，現在幾乎只剩下 CAPCOM 一家最為活躍，其他廠商不是退出了（如SNK），就是異常地少產（如NAMCO、SEGA），又或者只是偶爾推出一套（如SAMMY和HUDSON）。看看現時的遊戲機中心內的格鬥遊戲，除了《拳王》還有固定的玩者群外，其他如《GUILTY GEAR X》、《CvS》、《私立JUSTICE學園》等都乏人問津，某些遊戲機中心更要將一些陳年的舊格鬥遊戲如《侍魂》、《街霸II》等拿出來充撐場面！至於 3D 格鬥就更加不濟，我相信在香港玩《VF》、《鐵拳》的人不及《拳王》的一成！即使它們有新一集推出，對市場的影響也極微。因此可以預見格鬥遊戲在未來一年也仍會是一池死水!

和格鬥遊戲瓜分了街機市場的是音樂遊戲。講真，現時的遊戲機中心幾乎可以說是依賴音樂遊戲為生，不是嗎？音樂遊戲的受歡迎程度雖然有所下跌，但仍然有不少「死士」去研究和練習，照道理它們的收入應遠較格鬥遊戲優勝。另外音樂遊戲的壽命亦比格鬥遊戲長，因為即使有新一集推出，也只需要更換底板，機殼可以照用，回本速度極快。在 2001 年相信音樂遊戲仍會是街機界的主力。

說起街機底板的問題，最近在遊戲機中心出現了許多將DC改裝成的「街機」，搞到自己出去玩時感覺和在家中玩無甚分別，畫面矇查查不特止還要LOAD碟，實在離譜！查實遊戲機中心這種做法應該是犯法的，因為家用遊戲的包裝上寫明不可以用它來作經營用途。這個當然啦，否則NAOMI 底板又怎會值 DC+ 遊戲的四、五倍價錢！希望SEGA街機遊戲的代理會盡快行動，清除這些「DC街機」，造福我們這些真正的街機迷！

祝 工作順利！

TERRY

TERRY：

很高興收到街機愛好者的來信。其實筆者近來玩街機的時間比玩家用機更多，每星期至少都花十多個小時在遊戲機中心內，因此對 TERRY 君所說的街機界現象也有深刻的體會。沒錯，現時的街機界的確是相當之沈寂，雖然仍有不少新作推出，如最近的《私立JUSTICE學園》和《警察官新宿24時》等，但最多人玩的遊戲仍只集中在三部機上——《拳王 2000》、《DRUMMANIA 3rd MIX》、《VIRTUA STRIKER 2000》，其他遊戲的玩家人口甚少，新遊戲亦沒有產生什麼話題。不過筆者對街機界的前景是樂觀的，因為在下一年令人期待的作品絕對不少，例如 NAOMI 2 的《VIRTUA STRIKER 3》和《VIRTUA FIGHTER》的新作《VF-X》都是有叫座力的遊戲(筆者最希望的是《VF》的玩家數可以增加！)；KONAMI的音樂遊戲攻勢也是一浪接一浪，《DRUMMANIA 4th MIX》、《GUITAR FREAK 5th MIX》和《KEYBOARDMANIA 3rd MIX》將會在3月推出，而且還新增了三機同時SESSION的機能。TERRY君也忘記了大人氣的《PARAPARA PARADISE》呢！在2月它就會推出《VER 2》了；《拳王》系列看來也不會完結，因為最近傳出了 SNK 已將《拳王 2001》授權了給韓國遊戲製造商「EOLITH」(代表作有《EZ2DJ》)製作，雖然不知道出來的效果會如何，但草薙和八神仍會在街機中出現一事，已是值得各位《拳王》FANS高興了；CAPCOM 方面暫時已知的大作只有《CAPCOM vs SNK 2》，但吸收了上集的經驗後，筆者相信《2》將會吸引到更多香港玩家（其實在日本此遊戲極受歡迎，不愁找不到對戰對手）。

有關「DC 改成街機」的問題，筆者對此現象也感到十分討厭，但又十分無奈。因為用此法比買同一套遊戲的 NAOMI 底板要平上六七成，大大減低了街舖的成本和風險，加上有關的代理仍未有任何行動，經營者們就更加肆無忌憚了。不過筆者認為這現象應不會持續很久，因為在下一年NAOMI 2成為了業界主流後，DC 就不能完全移植它的遊戲了。說來真諷刺，本來家用機可以完全移植街機一直是大家的夢想，但在實現了之後竟會帶來這種壞處……

TERRY 君不用對街機界太過悲觀，只要一天我們還有好勝心，格鬥遊戲便不會消失；只要一天我們仍喜歡聽音樂，音樂遊戲也不會些微。而且不論家用遊戲製作得如何出色，「大型體感遊戲」和「無 LAG TIME 對戰」這兩項，仍是街機的專利，因此筆者認為遊戲機中心這個特殊的空間，仍是有其存在價值的！

祝 長戰長勝！

時雨



◆ DC 改裝成街機的問題，有待代理商出面解決



GamePlayers PS Reader's Land 投稿表格

姓名：________________

性別：________ 身份證號碼：________________

地址：________________

________________ 電話：________________

（可使用影印本）

投稿須知：

◆本欄歡迎各位讀者來信發表任何有關遊戲之意見或評論

◆來稿時請填妥上面的表格，連同稿件一同寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明「GamePlayers PS Reader's Land 主持人收」

◆來稿一經刊登，即可獲得$50~$200的稿費（視內容和字數而定）作獎勵，大家請踴躍來信！

我問你答

The King Of Quiz--《機戰》篇

TEXT：IKI

自「我問你答」推出以來，箇中的提問素來也集中於格鬥遊戲系列。為免大家陡起厭倦之意，今期本欄遂以另一款遊戲系列為題材，冀能帶來更大新鮮感。相信各位對《超級機械人大戰》這遊戲系列自是耳熟能詳罷！打從《第３次》起，《機戰》熱潮一直沸騰，其新作《機戰α外傳》更於早前公開，未知大家可否會引頸期待？無論如何，只要閣下是《機戰》迷，就千萬不要錯過以下的「機戰 QUIZ--PART ONE」了！廢話少說，開始回答問題罷！

問題01：請問該系列第一作《超級機械人大戰》是為何機種的作品？

問題02：承上題，該作品中的機械人有沒有精神指令？

問題03：《第2次超級機械人大戰》中共有多少分支？

問題04：承上題，下列哪套作品不在《第2次》內出現？

i)超獸機神
ii)新三一萬能俠(GETTER ROBO G)
iii)V型電磁俠
iv)超力電磁俠

a)全部皆是　b)(i)and(iii)　c)(i)and(iv)　d)(i)、(iii)and(iv)

問題05：《第3次超級機械人大戰》中新增了哪套GUNDAM系列作品？

問題06：試述三一萬能俠「三一死光」的正式名稱？

問題07：承上題，3號機的兩名駕駛員的名稱分別是甚麼？(圖1)

問題08：《超級機械人大戰EX》中追加了下列哪套作品？

i)聖戰士登霸
ii)戰國魔神
iii)泰坦3

a)全部皆是　b)(i)and(ii)　c)(i)and(iii)　d)(ii)、(iii)

問題09：承上題，該作品引入了哪種特殊系統，使得劇情在3章故事均可作互動連繫？

問題10：《第4次超級機械人大戰》中大武士的最強招式叫甚麼名堂？

問題11：試述鐵甲萬能俠(MAGZINGER Z)「高熱火焰」的正式名稱？(圖2)

問題12：圖中斷空我的招式叫甚麼名堂？(PS《新超級機械人大戰》)(圖3)

問題13：根據作品設定，CYBER STAR的SIZE是屬於何種類？(《機戰F完結篇》)？

問題14：請問鐵甲人(GIANT ROBOT)最先出現於哪一集《機戰》？(圖4)

問題15：下列哪款機體的必殺技是與「劍」字有關？

i)超獸機神
ii)V型電磁俠
iii)戰國魔神
iv)轟格殊(GRUNGUST)
v)SRX(俗稱「眼鏡機械人」)

a)全部皆是　b)(i)、(ii)、(iii)、(iv)　c)(i)、(ii)、(iii)、(v)
d)(i)、(ii)、(iv)、(v)　e)(i)、(iii)、(iv)、(v)

問題16：圖中所示是哪一集《機戰》作品？(圖5)

問題17：《機戰64》中六神合體的最強招式叫甚麼名堂？

問題18：根據《機戰F完結篇》設定，哪一款新三一機體的移動力較高？

問題19：《機戰64》中東方不敗與杜門曾徒手擊倒了合共多少部死亡軍團？

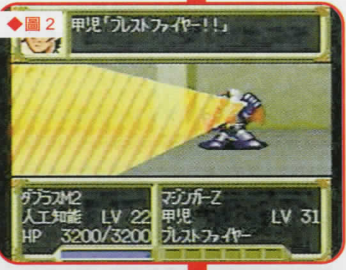
問題20：MACROSS主角的愛機韋機利是甚麼型號？

問題21：《機戰α》中的精神指令「脫力」有甚麼效果？

問題22：根據《機戰F完結篇》設定，哪種機體是採用裝甲「超鋼金屬Da」？

a)超獸機神
b)泰坦3
c)V型電磁俠
d)戰國魔神


◆圖1



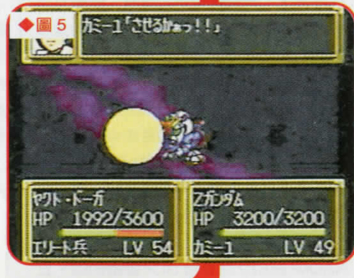
◆圖2



◆圖3



◆圖4



◆圖5

答案：（1）GAMEBOY（2）有（3）沒有（4）d（5）0080 及 0083（6）GETTER BEAM（7）巴武藏及車弁慶（8）b（9）ISS SYSTEM（10）必殺烈風正拳突（11）BRAST FIRE（12）斷空光牙劍（13）M＝MIDDLE，28.48m（14）超級機械人大戰 64（15）d（16）第 3 次超級機械人大戰（17）FINAL GODMARS（18）新三一 2 號（GETTER LIGER）（19）12 部（20）VF-1J（21）令指定機體的氣力 -10（22）b



銷售榜。

RANKING << HK AND JAPAN

香港



NO.1 機動戰士GUNDAM
PS 2／BANDAI／ACT／6800日圓 銷量：208,564



NO.2 The Bouncer
PlayStation 2／ACT ■SQUARE 7800日圓



NO.3 Pocket Monster金銀STADIUM
NINTENDO 64／ETC ■任天堂 6800日圓

NO.4 古惑狼嘉年華
PlayStation／SCE／ETC／5800日圓

NO.5 遊戲王DUEL MONSTER'S 4最強決鬥者戰記
GAMEBOY／KONAMI／ETC／4800日圓

日本



NO.1 926票
Pocket Monster Crystal Version
GB／RPG ■任天堂 3800日圓 銷量：358,223



NO.2 遊戲王DUEL MONSTER'S 4最強決鬥者戰記
GB／ETC ■KONAMI 4800日圓 銷量：284,098



NO.3 MARIO PARTY 3
N64／TAB ■任天堂 5800日圓 銷量：281,392

NO.4 The Bouncer
PS2／SQUARE／ACT／6800日圓 銷量：219,858

NO.5 機動戰士GUNDAM
PS 2／BANDAI／ACT／6800日圓 銷量：208,564

期待榜。

RANKING << HK AND JAPAN

香港



NO.1 178票
(PS2) 鬼武者 (CAPCOM)



NO.2 120票
(PS2) GRAN TURISMO 3 A-spec (SCE)



NO.3 104票
(PS2) WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5 (KONAMI)

NO.4 (PS2) FINAL FANTASY X (SQUARE) 95票

NO.5 (PS2) DEVIL MAY CRY (CAPCOM) 92票

日本



NO.1 5529票
(PS2) FINAL FANTASY X (SQUARE)



NO.2 4118票
(PS2) 鬼武者 (CAPCOM)



NO.3 2957票
(PS2) GRAN TURISMO 3 A-spec (SCE)

NO.4 (PS2) EMBLEM SAGA (ENTERBRAIN) 1924票

NO.5 (PS2) METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY (KONAMI) 1854票

姓名：__________ 年齡：______

身份證號碼/護照號碼：__________

地址：__________

__________ 聯絡電話：__________

期待榜-香港（不限遊戲數目）

遊戲名稱：：__________

※日本資料來源至日本遊戲雜誌「FAMI通」1/26號

截止日期：1月19日

今期獎品

FFVIII Figture	1名
鬼武者海報	1名

GPM PS vol.1期得獎名單

POCKET MONSTER銀幣	1名	張迪生P671XXX（1）
電車GO！陀錶	1名	Ngal Tok Man V029XXX（0）



TEXT：道場師範代小悠

我們這裡是邪道流超技術道場，是為了苦心鑽研出遊戲當中各種超技術而創立的。想入門成為邪道流超技術道場的弟子，必須與我們同樣創出新招，再寄來我們道場便可以得到入門資格。請在信封面註明是「秘之卷」收便可以的了，我們眾師範會為大家提供的秘技作評價。你提供出來的秘技難度越高評價便會越高，而且會以評價來決定給予你的禮金。我們的評價一共分為：

免許皆傳	港幣 500 元
無雙三段	港幣 300 元
天地二段	港幣 200 元
秘傳卷軸	港幣 100 元
咀咒卷軸	走火入魔呀你！

BLACK/MATRIX+

隱藏主人ZERO選擇可能

評價：天地二段
機種：PlayStation
傳授者：邪道流師範

有玩過這系列也不禁會問今集的主人之中是否有ZERO選擇，現在便為大家公開這個其實也說不上是什麼秘技的秘技吧！因為在《BLACK/MATRIX》這個遊戲系列之中每一集也是有ZERO作為隱藏主人的角色登場，所以今次在PS版一起介紹時已經公開會有他的出現，只是未公開能夠選擇ZERO的方法，是一個十分公開的秘技來呢！不過大家要注意是不能使用前作的指令來令ZERO出現，而且這個指令的輸入時間十分短，所以請大家盡快輸入了。而劇情方面是和之前作有不同，但是ZERO一開始的時候已經很強，加上主角等人物是遊戲中最強戰鬥力的組合。而遊戲的難度是完全沒有分別，只是也許會因為ZERO很強而令遊戲變得容易玩吧！相信ZERO的ENDING一定十分有趣。











指令	效果
□、△、×、○、START	即使出現ZERO也是不能成為主人
由上開始順時針轉方向掣兩圈、START	即使出現ZERO也是不能成為主人
上、△、左、□、下、×、右、○、START	即使出現ZERO也是不能成為主人
L1、R1、L2、R2、START	能夠選擇ZERO成為主人



幪面超人古加
隱藏人物和模式大公開!

評價：天地二段
機種：PlayStation
傳授者：邪道流師範

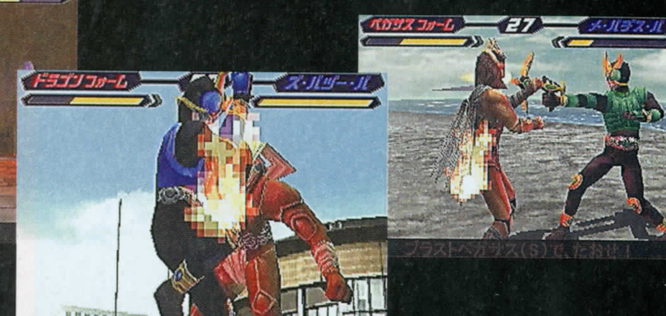
BANDAI最新推出的一隻特攝遊戲，是繼《幪面超人V3》之後的格鬥作品。而跟同系列的作品一樣，這一集的《幪面超人古加》是有許多隱藏角色可以使用和追加的新模式在合乎特定條件之下出現的。而大部份的秘技是和收集那些人物咭有關係，例如選擇隱藏角色的話，便必須得到該人物的珍貴咭才可以出現。在玩者收集齊所有人物咭之後，漆黑身驅黃金色邊的究極戰士便會出現，而CARD FILE會出現第十個。這個究極的戰士除了是顏色很帥之外，是擁有普通、飛龍、天馬和泰坦四種FROM的能力，所以這傢伙的COMBO是厲害得很，筆者首推站立中P、P、後PP、PP前K，這是一個先將對手轟起再進行空中COMBO的強力連續技。另外，泰坦FROM的劍技也有十足「屈」的成份，玩者只是需要連續按連續按便可以擊倒對手，所以用泰坦FROM去打MODE拿人物咭是十分便利的啊!













隱藏角色和模式	使用條件
SURVIVAL MODE	得到三張赤色古代文字CARD
飛龍FROM	得到三張藍色古代文字CARD
天馬FROM	得到三張綠色古代文字CARD
泰坦FROM	得到三張紫色古代文字CARD
白甲FROM	於1P MODE使用普通、飛龍、天馬和泰坦CLEAR
人物米・卡路米・尼	得到珍貴咭「米・卡路米・尼」
人物斯・米比奧・達	於SURVIVAL MODE中5人連勝
究極戰士FROM	收集齊9個FILE中一共81張咭

ANGELIQUE TROIS
隱藏人物和約會地點大公開!

評價：秘傳捲軸
機種：PlayStation2
傳授者：邪道流師範

人氣少女戀愛遊戲《ANGELIQUE TROIS》除了有8大守護聖之外，是有一位叫亞利奧斯的少年作為隱藏角色，於約束之地出現的。可是在起的時候是沒一處叫約束之地的約會地點，玩者必須要在育成地的中心附近，左上一點的位置開發值滿的時候，於地圖上便會出現「約束之地」。女王去那兒會遇到隱藏人物亞利奧斯。當然他也是女王的目標之一，是可以跟女王談戀愛的角色之一，女王又怎可以放過他呢？









今期的逃娛：

BY 隨風

CARZY BUMP'S

又衝又撞一於瘋狂到底

SYSCOM ENTERTAINMENT | 發售中
5800 日圓 | ACT

PS2

瘋狂的玩者們準備好了沒，要開始我們的瘋狂賽車旅程囉，亂衝亂撞什麼沒有關係，把敵人的車子撞至吹飛也沒有問題！遊戲共分為三個模式，第一個是故事模式，玩者可以接受不同的任務來完成遊戲，例如是送運貨品、又或是移動到指定的地方；第二個是對戰模式，可供雙人同遊或跟電腦對戰，各位要鬥快於綠煙中搶到物品送至紅煙，若物品於敵方身上，只要接觸到對方便能搶回





來；第三個模式是自由模式，玩者可以在版圖上隨意移動，不管是上山或是下水也不受限制，亦可以撞向別的車子以令其出煙，不過要注意若左下方的生命BAR減至0零後，角色便會死亡。

THEME PARK 2001

玩盡佢！瘋狂遊樂場

ELECTRIONIC ARTS | 發售中
6800 日圓 | SLG



PS2

遊樂場是小朋友們的天堂，因為當中不但有很多不同的機動遊戲供遊玩，又可以吃到美味的食物。可是香港的遊樂場在不斷減少，難免令人感到可惜之餘，亦更嚮往外國的遊樂場，幸好現在PS2上推出了模擬遊樂園的最新一集，讓各位經營心目中的樂園！剛開始時玩者會得到一筆為數不少的金錢，讓各位建築不同類型的機動設施及食肆，記得出入口必需貼著道路，又或是研究新的設施及食物，以得到更多顧客的支持。除了遊樂設施之外，聘請員工亦是十分重要的項目，售票、維修、清理及宣傳人員也十分重要，尤其是維修員應該聘請多個。當一切準備好後，你的遊樂園就可以開張大吉囉！

去吧！溫泉桌球！！

去吧！真人乒乓球！！

PSIKYO | 發售中
5800 日圓 | SPT | 1~2P



PS2

記得小時候沒什麼可玩，父母又不准許單獨到街上去，只好把飯桌貼著牆，跟牆壁玩起乒乓球來，不知各位有是否有這種經歷呢？現在不用再跟牆壁遊玩了，因為可以在遊戲機上玩嘛！

遊戲共分別故事模式及對戰模式，故事模式玩者可以隨意選擇一個角色來遊玩，看看他於溫泉旅行中的所見所聞，對戰模式則可供兩位玩者對戰、又或是跟電腦對戰，同樣是選哪一位角色也可以。此作的玩法十分簡單，只



需要使用「□」及「╳」再配合十字掣，若順暢的話角色還會自己使出特殊技呢！除此之外，玩者還可以使用福原愛來遊玩，只有12歲的她已經成為日本代表隊。

GOLD AND GLORY THE ROAD TO EL DORADO

賺取你的第一桶金



PS

REVOLUTION SOFTWARE	發售中
美版 AVG	

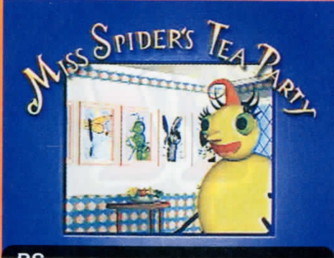
故事從被通緝開始…當主角Tulro發現他跟友人的樣子被印在通緝海報上後，便開始了其逃亡生涯，遊戲中將出現很多不同的任務及困難，玩者要控制主角一一把它們解決掉，當遇到問題的時候，嘗試跟友人聊天有可能得到提示，現在為大家講解開始的流程。主角跟友人需要一筆錢，於是便到小屋裡找男人詢問解決辦法。他們先在賣



生果的商人處買了一個袋，再用它來捕捉了一隻雞，拿這雞去賣動物的那兒換了五塊錢，以得到冒險地圖為前提，主角跟小屋中的男人進行一次賭博，賺得足夠的金錢便可得到地圖。

MISS SPIDER'S TEA PARTY

小遊戲玩轉大世界



PS

CAPCOM	發售中
美版 ETC	

玩者想要進入動植物的世界嗎？這個遊戲可以幫助你喲！遊戲大約分為 9 個小遊戲，每個小遊戲的玩法都不同，只要達成要求就代表完成該小遊戲，而且這些小遊戲全都跟大自然有關係呢，就好像蝴蝶的遊戲，玩者要在大一堆的花朵中，找出真正的蝴蝶，找尋了適當數量的蝴蝶後就完成這個小遊戲。另外，每選擇遊玩一種小遊戲，都會出現一段簡短但有趣的動畫，各位不妨看看吧。如果各



位還是不太懂此作的玩法，則不妨留意畫面左下方的「昆蟲」的說話，因為它可算是遊戲的教學呢，以及每一關過關的重點都靠它了！

MS.PAC-MAN

食鬼再起風雲



PS

NAMCO	發售中
4800 日圓 PUZ	1~4P

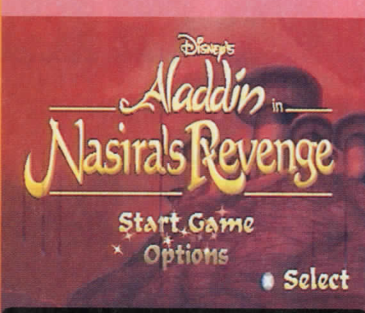
比較年長一點的機迷，小時候一定有玩過「食鬼」吧？邊把畫面上的豆豆吃掉，邊避開惡鬼吧，玩法簡單可是絕不容易！想不到過了這麼久後，NAMCO才為它推出「繼集」－其實是以食鬼的玩法來推出遊戲罷了！玩法跟一般食鬼無異，都是為了食豆而生，當食到閃閃發亮的豆後可以反攻惡鬼們，而且還加入了不少新難道要玩者解決，例如要把木箱倒到某可地方才可以前進，



又要收集鑰匙到下一個地方。而遊戲的故事背景，則是講述守護傳說中四個國家的寶石被偷去，而正跟主角於傳說之國冒險的博士更被吸入鏡中，為了救回博士主角只好展開旅程。

ALADDIN ~NASIRA'S REVENGE~

阿拉丁再顯神威



PS

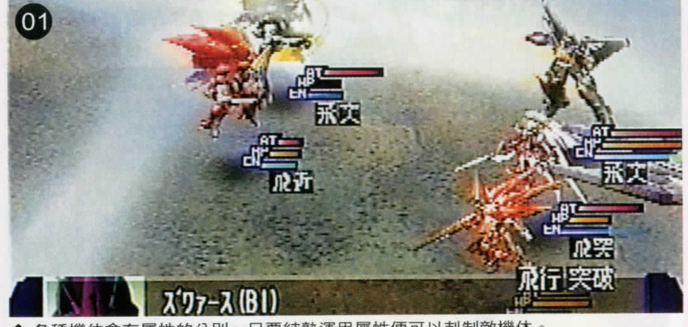
DISNEY	發售中
美版 ACT	

相信各位朋友小時候都有看過《獅子王》等卡通片吧？大家又最喜歡哪套呢？如果閣下最喜歡的卡通片正是《阿拉丁》的話，相信此作一定很適合你，因為玩者將可以控制阿拉丁於遊戲中冒險，而且神燈還會出現幫助玩者。遊戲的玩法十分簡單，只是控制阿拉丁完成不同的版圖，當然在冒險時有機會遇到敵人，





各位可選擇直接用刀攻擊，或是以桃子來投擊他們。另外，亦會出現需要跳躍的情況，例如是拾金錢或是到另一個地方去，由於視點是由遊戲自動轉換的，因此跳躍時要留意視點的問題，不然很容易看不清面前的事物。



◆ 各種機体會有屬性的分別，只要純熟運用屬性便可以剋制敵機体。





◆ 一些與故事無關的EVENT會令故事不完整。



◆ GC MOVIE 的表現很有迫力和漂亮。

戰棋 GAME 變成咭 GAME

陪審員：SAKURA KI
遊戲時間：100 小時以上

大家有沒有發現，如果一個遊戲爆機後發現有裡關的話，這會令到玩者感到驚喜，同時也覺得很抵玩。就像這個《SUNRISE英雄譚R》一樣，原本應該有這樣的感覺，可是卻被那沒有戰略感的SYSTEM，還有重複沈悶的故事影響，變得好像「死拖爛拖」的感覺。現在讓本陪審員宣讀本案的判詞。

動畫迷大優惠

喜歡看動畫的人都會知道，SUNRISE公司擁有很多動畫版權，因此有很多與動畫有關遊戲都是出自他們的。這一個作品更加是集23套人氣動畫而成，包括了港人亦十分熟識的《機動戰士GUNDAM》、《聖戰士登霸》、《勇者王 GAOGAIGA》和《新機動戰紀 GUNDAM W》等等，除了會有原作的故事情節外，還可以使用不同的機械人角色出戰。玩者可以憑著自己的喜好去編成隊伍，絕對可以滿足各位動畫迷。

點解好似玩緊咭 GAME

說到遊戲的戰鬥系統，原來的構思是相當有新意，因為玩得《超級機械人大戰》和《SD G ‧ GENERATION》多也覺得有點悶。又要儲LV又要儲錢改裝機体，這會浪費很多時間。因此廠商便設計這個好像咭GAME的戰鬥系統，每台機体和武裝都好像一張咭，每張咭也會有不同的屬性和功能，使用了之後便要等待回復。另外，只要母艦的HP被減到0便會輸，很有玩咭的感覺。可是這種戰鬥系統有個問題，玩者只要找到最強組合的時候，再加上電腦AI的很差，配搭和使用的方法太簡單，往往會令戰鬥變得沒有變化和沈悶，也沒有戰鬥的意義。（圖一）

冗長的故事情節

說回遊戲的故事，在本篇的故事其實已經十分完整，節奏和橋段都算明快和緊張，因此玩起來並沒有沈悶的感覺。不過當進入了遊戲的裡關「英雄譚」的時候，由於會分為「自由EVENT」和「必須EVENT」，前者不一定要經過也可以過關，所以會有無端插入情節的感覺，令到故事變得多餘和奇怪。另外，每次完成一次「必須EVENT」之後，都要回到絲娜女王報告後，才會發生下一個EVENT 。這種重複又重複的行動，除了會令故事變得斷斷續續外，還會令到玩者感到十分沈悶，大大減低遊戲進行的速度。（圖二）

嚇鬼的 OPENING

畫面是遊戲製作得最佳的地方，除了那些高質數的EVENT CG外，當戰鬥中使用特殊攻擊時的CG MOVIE，都製作得十分出色，表現得十分之有迫力。不過，相信有很多人都會被遊戲的OPENING吸引著，在一些商舖前還會有一些途人站著觀賞。約果單看OPENING播片的話，絕對會有一種「嚇鬼」（虛張聲勢）的感覺。在戰鬥時也會有這些CG出現，雖然比DC版的已經大了一點，但仍覺得很細小，而且並不太過清楚。（圖三）

結案陳詞

總括以上提過的重點，遊戲的缺點有數點。戰鬥系統變化少，戰利品沒有實際的作用，也沒有咭GAME那種收集的要數。裡關遊戲中故事重重複複，變得沈悶和不完整。至於優點方面有大量的動畫人物和機体登場，能夠充分滿足 FANS 們的需求。還有畫面豪華，令人感到迫力和漂亮。最後，遊戲的LOADING時間很短，除了進入戰鬥時會比較慢少許（其實也是很快），其他的時間也不會感覺有 LOAD 碟時間，不用承受戰鬥時等LOADING的痛苦。如果各下是一位動畫迷的話，這是個絕對不能錯過的作品。如果玩者嘗試編成不同的機体和武裝，也許可以在沒變化的系統中找到一點新意。

評分：65分

Thanx for Playing this Game

ACPercuss™

TEXT：時雨

韓國跳舞拍鼓機 登陸香港！

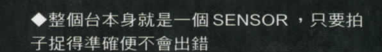
韓國的街機遊戲水準真是越來越高。近期相信大家都曾在遊戲機中心內見過許多韓國製的音樂遊戲，它們的質素和日本廠商的作品可謂不惶多讓。在本月6日，一台新的韓製跳舞機《ACpercuss》便於長沙灣某遊戲機中心內進行過測試，廠商方面還特地派了專人示範，吸引了大量玩者圍觀。

手腳並用，自創舞步

《ACpercuss》和以前另一套韓製遊戲《Ezdancer》同樣，也是需要玩者手腳並用的。在玩者的周圍有五個拍鼓——前面三個，左右各一個，遊戲中大部份拍子都會集中在拍鼓的部份，至於腳方面的按鈕則只有一個，它就在台的中央，因此玩者絕不會踏錯位。



◆拍鼓的觸感和打鼓機相若，而且不用太大力已有反應



◆整個台本身就是一個SENSOR，只要拍子捉得準確便不會出錯

遊戲畫面的構成和絕大部份音樂遊戲極為類似，音符會由畫面外出現並一直向畫面中央部份移動，當它和畫面中央的拍鼓圖案重疊時，玩者便要拍打相對的鼓。如果畫面上五個鼓同時出現音符，大家不用擔心自己沒有五隻手(笑)，因為這是指示玩者用腳在台上大力踏的意思。遊戲的判定方面則分為PERFECT、COOL、GOOD、POOR和FAIL五種，當中PERFECT、COOL和GOOD都可以連COMBO，十分寬鬆。

如果玩者單單只是依照畫面上的指示拍鼓，雖然同樣也可以過關，但這樣玩也未免太過乏味了吧！其實《ACpercuss》的拍子並不太密，若能在拍子和拍子之間做出各式自創舞步，相信定必可以吸引到周圍觀眾的注意！





◆這位來自韓國的朋友用充滿動感的舞步來為大家示範遊戲的玩法

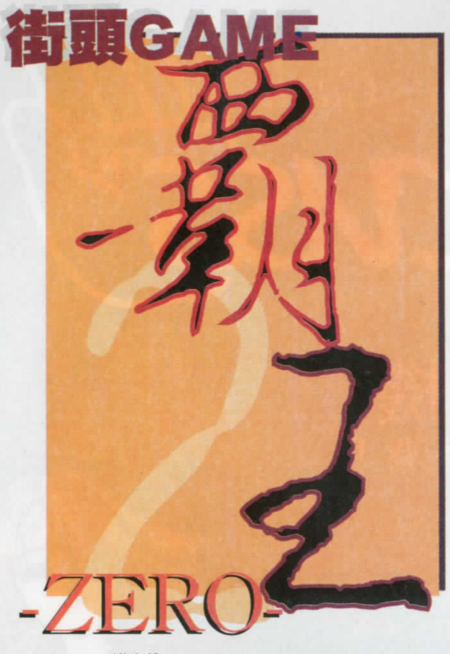
網頁內容多姿多采

《ACpercuss》的世界並不只局限於街機一項，在它的官方網頁內，玩者還可以找到許多和這遊戲有關的情報。例如你可以將自己的成績放在這裡的排行榜上，和世界各地的玩者一較高下！另外網頁上也有《ACpercuss》的歌曲可供下載（不是試聽版而是FULL VERSION！），本遊戲的IMAGE GIRL「MOONSUN」之WALLPAPER也可以在這裡找到。由這個網頁可以看得出韓國遊戲開發商的發展已相當成熟！

《ACpercuss》網址：http://www.acpercuss.com



《ACpercuss》的IMAGE GIRL「MOONSUN」



TEXT：維也納(ironlau@hotmail.com)

終於都係出！



話說二千年年頭就已經有傳聞話開發中之CAPCOM最新遊戲《機動戰士GUNDAM》，原本定於二千年內推出而且仲話會用NOAOMI開發，之但係二千年年初，小弟查問CAPCOM高層「係唔係開發緊隻《機動戰士GUNDAM》呢？」，高層先生就話無呢回事咁話；直至二千年中旬，小弟再問呢位高層「《機動戰士GUNDAM》係唔係用NAOMI開發？」，高層先生就答覆話基於某種原因，所以只會開發作家庭遊戲之用。（唔同問題可以有唔同答案，CAPCOM係唔係好可愛呢？）

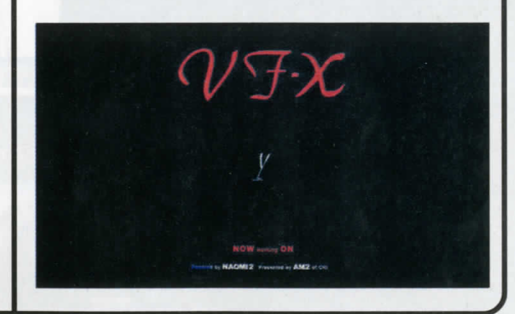
講返正題，CAPCOM剛於一月九號開始，於大阪的「SHUTTLE EX」遊戲機中心進行新作LOCATION TEST，而遊戲名稱則為《機動戰士GUNDAM-連邦VS自護-》！而此遊戲其實唔單只係C記開發，仲有超級機器人大戰的開發商Banpresto以及Sunrise都有參與製作工作，至於遊戲內容方面，就會以全3D進行，而且形式仲係主觀視點對戰格鬥（同埋模擬駕駛？），簡單少少講就係類似SEGA隻電腦戰機《VIRTUAL ON》。另一方面，可以肯定此可將會於二月二十三日及二十四日所舉行之大型街機遊戲展AOU SHOW中全面公開，推出日期暫時就未知，不過相信都會係於AOU SHOW前後推出。

另外一碎料係CAPCOM終於都完成一套全CG體感電影，而影片名稱就係《BIOHAZARD 4D》（暫稱），提一提就係此片其實於九九年十一月開始制作，總共投資金額高達一千五百萬日元（大約一百一十萬港元），全CG加上最新偏光技術(唔知係乜)片長17.5分鐘。此片將於本年春季於五個指定地點、利用特殊播放室播放，而每個座位均設有「特別」裝設咁話，閣下如果有機會過年去日本玩而又見到此機的話，記得試一試佢，最好就講一講俾小弟知有乜咁特別啦！

鈴木 裕新搞作——VF-X！

姑勿論鈴木 裕係唔係名星開發者一名，亦唔好提鈴木 裕有無份「參與」開發，基本上SEGA出得鈴木 裕個名都差唔多會出盡全力谷宣傳，落重成本去投資、去支援。

鈴木 裕新搞作——《VF-X》估計係《VIRTUA FIGHTER》最新作名稱，現時所知此遊戲將會以NAOMI 2基板開發(即係以前一直所講之HIKARU基板）；開發小組方面一如以往，都係由《VIRTUA FIGHTER》系列之開發隊伍AM2研擔任。現時資料所知，都係以全3D進行對戰格鬥之外，只係知道會以最新軟件及CG技術開發，基本上即係等於無公開過資料。唯一可以肯定就係AM2研已經於VF-X官方網頁表明，《VF-X》將於二月二十三日及二十四日所舉行之AOU SHOW中正式發表，請留意字眼係「發表」，即係有無得試玩都未知，分分鐘得段十秒宣傳片都唔出奇。順帶一提，就係官方網頁方面從來都無話過《VF-X》係《VIRTUA FIGHTER》系列，只係話《VF-X》會係一隻3D對戰格鬥遊戲，只不過全世界傳媒都已經估佢係《VIRTUA FIGHTER》續篇，不過應該都唔會估錯，除非S記有心玩花臣啦。



Konami 碎料兩則

都係日本碎料一單，就係體感遊戲《北斗之拳2～激鬥修羅之國篇～》將會於日本舉比賽，而比賽形式暫時仲未公佈，不過相信都會係以二人合作為主，而根據日本線人透露，比賽仲會加入二人對戰，似乎《北斗之拳2～激鬥修羅之國篇～》將會繼音樂遊戲之後又一比賽之選，唔知Konami香港分壇會唔會又搞返個比賽呢？等小記即管向香港分壇高層提議提議先！





捽碟機《beatmaniaIIDX 4th style》相信大家都玩過、聽過唔少，不過唔知大家又有無留意到其實當中有部份歌曲係初次見面呢？當然，新作一定有新歌，但係其實《beatmaniaIIDX 4th style》部份新歌，係由日本業餘音樂人將作品自薦俾Konami，即係話新歌當中係有100%全新、原創歌曲；最近Konami又開始為《beatmaniaIIDX》招募歌曲，咁係唔係代表又有新作推出呢？



MICKEY的RACING CHALLENGE USA

MICKEY MOUSE也來KART大賽

TEXT BY SAKURA KI

說到美國的卡通人物，相信沒有人未聽過禾路狄是尼這個名稱。在這裡出生的著名卡通人物多不勝數，而當中的表表者可以說是米奇老鼠（MICKEY MOUSE）。在2001年N64首個推出的遊戲，便是以牠們為題材的賽車遊戲《MICKEY 的 RACING CHALLENGE USA》，大家又可以熱熱鬧鬧地大玩特玩了。



◆ 被對手攻擊後會影響排名



◆ 分割畫面進行比賽

生產商：任天堂
售價：6800 日圓
容量：256M
記憶：-
發售日：1月21日
N64/RAC/ 對應震動器 /1-4P





◆ 天氣嚴寒的阿拉斯加

DISNEY 人物大集會

《MICKEY 的RACING CHALLENGE USA》中登場的人物，全是DISNEY公司深入人心的人物，除了米奇老鼠之外，還包括唐老鴨、米尼老鼠和高飛狗等。牠們各人都會有不同的能力和特性，有些的速度比較快，有些的穩定性較高，也有些加速比較好。玩者可以根據自己的喜愛和能力，選擇米奇老鼠和唐老鴨等角色來比賽，而且還可以四人同時進行比賽，最適合一大班朋友聚在一起玩過興起。

米奇老鼠縱橫美國各地

MICKEY MOUSE 牠們的出身地方是美國，所以遊戲的舞台亦會以美國本土為題材，美國著名的地方亦是遊戲中的賽道，包括阿拉斯加（圖一）、三幡市、印第安、新墨西哥和洛杉磯等地方。賽道除了會把各種天氣加入賽道之外，還會把當地的名勝風光加進每一條賽道上，盡量把當地的特色表現出來。另外，每一條賽道的難易度都不同，有些直路較多，有些彎路較多，還有些會有斜路出現，不同性能的車在不同賽道上的發揮也有差異。

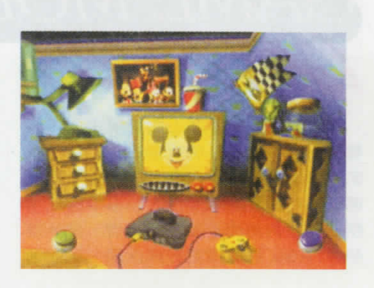
不擇手段也要 WIN

玩者在比賽中的賽道上，會看到一個一個刻著「？」的筒排列著，玩者只要撞向那些筒，便可以取得一些特殊的道具（圖二）。這些可說是關鍵著勝敗的東西，有些可以攻擊敵車，只要把超越自己前面的對手擊倒，便可以取得領先的機會（圖三）。有些道具可以增加自車的速度，當落後於人的時候使用這些道具，便會拉近與對手的距離。因此玩者要緊記放置這些筒的地方，千萬不要忘記取得，否則便很難在比賽中勝出。

4 人同玩樂無窮

如果玩者的有足夠手掣的話，便可以召集最多四個人同時比賽。遊戲可以供2~4個人一起玩，並且會以分割畫面表示（圖四）。玩者們除了可以同時參加盃賽之外，還可以選擇對戰的模式進行比賽，例如一些搶氣球遊戲便是。玩者們可以在比賽的過程中，考驗一下大家的友情也是好事（奸笑）。







◆ 道具放在「？」的筒內





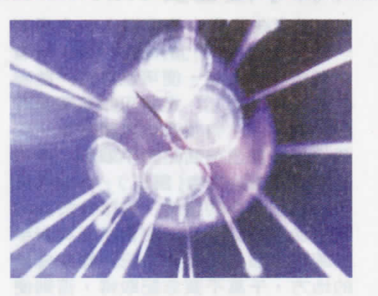
GIGAWING 2

發售前直擊

生產商： CAPCOM
售價： 5800 日圓
容量： GD-ROM X 1
記憶： 19 BLOCK
發售日： 1月18日
DC／STG／

TEXT ：咸旦仔

CAPCOM繼早前在DC上推出了《MARS MATRX》之後，終於在今個月推出另一隻射擊名作《GIGAWING 2》，相信有玩個上集的朋友都應該知道其吸引之處吧！今次在出名移植能力高的DC上推出，絕對是一眾射擊迷今個新年的首選之作，現在便和大家在發售前深入了解遊戲的各種模式吧！





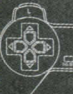
GAME MODE

ARCADE

這裡的內容基本上與街機相同，同樣有7個STAGE供玩者挑戰，每一個STAGE都有其個人特色以及難處。前半部的STAGE出現次序，將會根據玩者所選擇的角色而不規則地出現，後半部的STAGE則以固定形式出現。而在每一個STAGE之間都會出現一段登場人物的會話，令玩者更能了解整個故事的發展。而且就算是單打亦能與遊戲內的所有人物對話，絕不會像前作般有所局限。







SCORE ATTACK

這裡的玩法基本上與「ARCADE MODE」相近，同樣有7個STAGE供玩者挑戰，不過這兒就不用逐個STAGE挑戰，玩者可自行選擇那一個STAGE來進行。而在遊戲中敵人出現的種類以及數量亦會與「ARCADE MODE」不同，因此大家要在這裡取得好成績並不是一件容易的事，不過如果大家能取得較好成績的話，或許有機會取得「GALLERY MODE」中一些獨特的圖片呢！



登場機師



CART（カート）

CHERRY（チェリィ）

LARGO（ラルゴ）

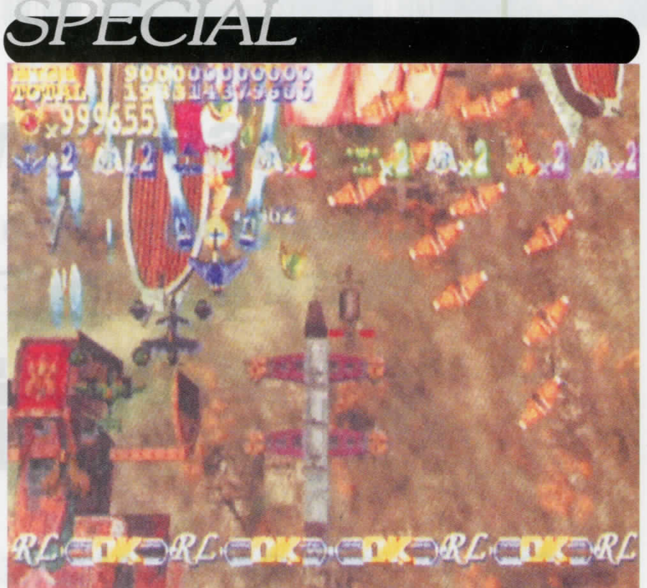
LIMI（リミ）

ROMI（ロミ）

GALLERY

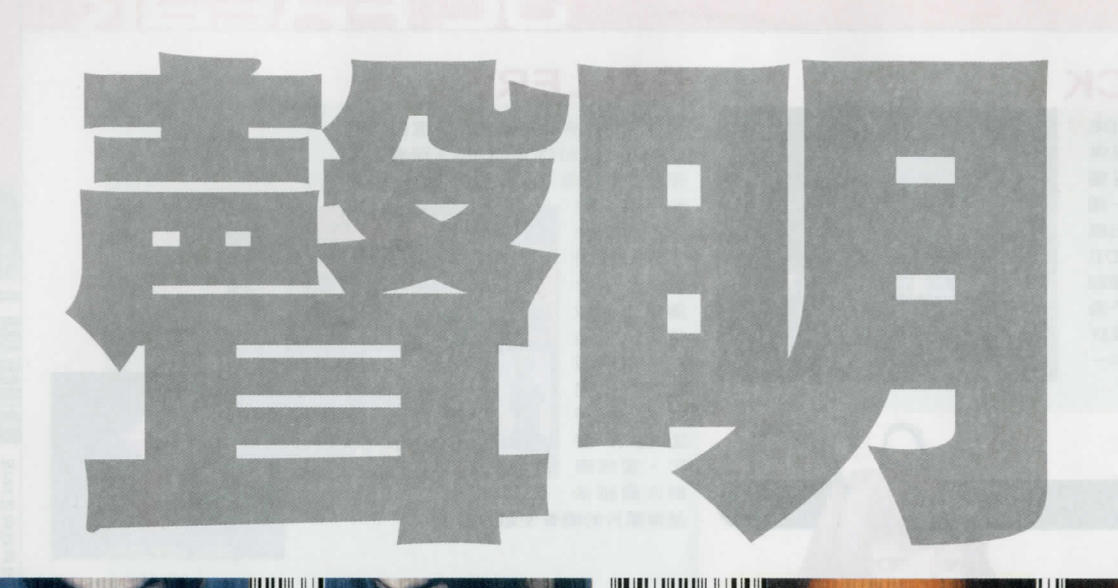
近來許多遊戲都加入了這個特別模式「GALLERY MODE」，玩者在這裡能看到超過100張有關遊戲的圖片和一些人物設定，當中不乏一些美麗的美少女圖呢！而取得的方法是，當玩者在遊戲中完成了一些特定條件便可，當然爆機次數越多儲齊圖片的機會便越大啦！

SPECIAL



一人控制四機

在遊戲中除能四人同時作戰外，遊戲還加入了一人同時操控四部戰機來進行遊戲的系統。玩者只要在選機體時同時選擇四部機體便可，在遊戲中四部機體還能作出多種陣式來對付不同環境的對手。不過大家要注意雖然同時操控四部戰機的攻擊力會增大，但被敵人擊中的機會亦同時會增大。







CAPCOM ASIA COMPANY LIMITED 已授權

Cineaste International Limited遊戲誌有限公司，
在香港獨家製作下列遊戲之中文攻略本：

「鬼武者」

任何人士，未得CAPCOM之准許，而在香港出版或發行上列遊戲之中文攻略本，即屬違法。在報導有關遊戲內容時，亦必需遵守由CAPCOM發表之進度指引。如有任何違規者，我倆公司定會循 任何適當途徑追究。多謝合作！

不得以任何形式複製、翻印、傳播以及出版（包括文字、圖片），一經發現，本公司將會採取法律行動追究。

CAPCOM ASIA COMPANY LIMITED
Cineaste International Limited遊戲誌有限公司
2001年1月10日

PlayStation

1月發售預定

25日	■私立鳳凰學園1年純愛組	J・WING	3800日圓	TAB
	天玉	KID	6800日圓	AVG
	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	CAPCOM	5800日圓	FIG
	SIMPLE 1500 SEIRES VOL. 54 THE VOLLEYBALL	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	Major Wave 1500 SERIES THE 便利店2～展開全國連鎖店～！	HAMSTER	1500日圓	SLG
	Major Wave 1500 SERIES BLUE BREAKER BURST～往笑容之明日～	HAMSTER	1500日圓	RPG
	盜墓迷城	KONAMI	OPEN價格	AVG
	日本PRO麻雀連盟公認 道場破2（廉價版）	naxat	2800日圓	TAB
	METAL SLUG X	SNK	5800日圓	ACT
	鮑黎明監修 風水入門	SUCCESS	4800日圓	ETC
	EXCITING PRO WRESTLING 2	YUKE'S	5800日圓	SPT
	EXCITING BASS 3	KONAMI	OPEN價格	SPT
	BASEBALL SIMULATION ID職業棒球	KONAMI	OPEN價格	SLG
	★JOJO之奇妙冒險 CAPCOM COLLECTION	CAPCOM	2800日圓	FIG
1月	本格對戰將棋「聖」BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	TAB

2月發售預定

1日	■三國志VII	KOEI	7800日圓	SLG
	■SIMPLE 1500 SEIRES VOL. 55 THE DARTS	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	麻雀占卜FOR TONIGHT～月之女神們～	AFFECT	3800日圓	ETC
	Best of the Best PACHISLOT帝王5	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	SLG
	Best of the Best PACHISLOT帝王6	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	SLG
	SPIKE LIBRARY #004 SYPHON FILTER	SPIKE	2800日圓	ACT
	value 1500 小柯的繪畫LOGIC 3	SUNSOFT	1500日圓	ETC
	將棋最強 向職業棋士學習（廉價版）	魔法	1500日圓	TAB
	大江戶風水因果律 花火2（廉價版）	魔法	1500日圓	SLG
	KILLER BASS（廉價版）	魔法	1500日圓	SPT
	普及版1500日圓SERIES 探偵神宮寺三郎 Early Collection 普及版	MEDIA RING	1500日圓	AVG
8日	PANZER FRONT bis	ENTERBRAIN	6800日圓	SLG
	拉麵橋TOMY COLLECT BEST	TOMY	2800日圓	SLG
15日	筋肉番付VOL. 1～我是最強之男！～（KONAMI THE BEST）	KONAMI	OPEN價格	SPT
	筋肉番付VOL. 2～向新極限挑戰！～（KONAMI THE BEST）	KONAMI	OPEN價格	SPT
	筋肉番付～ROAD TO SASUKE～（KONAMI THE BEST）	KONAMI	OPEN價格	SPT
	實況GOLF MASTER 2000（KONAMI THE BEST）	KONAMI	OPEN價格	SPT
22日	■三國志III	KOEI	5800日圓	SLG
	Eithea 初回生產限定版	ATLUS	7800日圓	RPG
	Eithea 20000個限定DELUXE PACK	ATLUS	12800日圓	RPG
	VOLFOSS	NAMCO	5800日圓	SRPG
	Superlite 1500 SERIES Screen	SUCCESS	1500日圓	AVG
	Superlite 1500 SERIES FRANBELAGE之精靈	SUCCESS	1500日圓	AVG
	GGS2000 SERIES DAVE MIRRA FREE STYLE BMX	ACCLAIM JAPAN	2000日圓	SPT
	Major Wave 1500 SERIES OVER BLOOD	HAMSTER	1800日圓	AVG
	Major Wave 1500 SERIES REFRAIN LOVE～想見你～	HAMSTER	1800日圓	SLG
	★CAPCOM GENERATION第1集～擊墜王之時代～CAPCOM COLLECTION	CAPCOM	2800日圓	STG
	★私立JUSTICE學園 熱血青春日記2 CAPCOM COLLECTION	CAPCOM	2800日圓	FIG
上旬	■PANDORA MAX SERIES Vol.6 ONI零～復活	PANDORA BOX	1980日圓	RPG
2月	■SD GUNDAM英雄傳（暫稱）	BANDAI	價格未定	ACT
	■歡樂時光POKAN GOGOGO	BANPRESTO	價格未定	RAC
	CHECKMATE（廉價版）	ARTRON	2800日圓	TAB
	私立鳳凰學園2年純愛組	J・WING	3800日圓（預定）	TAB
	蒼鼠出門	naxat	3800日圓	SLG

3月發售預定

1日	LOGIC PRO ADVENTURE	AQUAROUGE	1980日圓	PUZ
8日	TONY HAWK'S PRO SKATER 2	SUCCESS	5800日圓	SPT
	音樂創作室3	ENTERBRAIN	5800日圓	SLG
15日	Dance Dance Revolution 4th MIX	KONAMI	OPEN價格	SLG
	心跳回憶2對戰PUZZLE玉	KONAMI	OPEN價格	PUZ
21日	惡魔城年代記 惡魔城DRACULA	KONAMI	OPEN價格	ACT
29日	■心跳回憶2 SUB-STORY VOL.2～Leaping School Festival～	KONAMI	OPEN價格	AVG
	EMBLEM SAGA	ENTERBRAIN	6800日圓	SRPG
3月	■FEVER 4 SANKYO公式PACHINKO SIMULATION	ICS	4800日圓（預定）	SLG
	■真・女神轉生	ATLUS	價格未定	RPG
	幻想水滸外傳vol.2 CRYSTAL VALLEY之決鬥	KONAMI	價格未定	AVG
	私立鳳凰學園3年純愛組	J・WING	3800日圓（預定）	TAB
	PACHISLOT帝王MAKER推獎MANUAL～ICE STORY～	MEDIA ENTERTAINMENT	3200日圓	SLG
	SISTER・PRINCESS	MEDIA WORKS	6800日圓	AVG
	SISTER・PRINCESS初回限定版	MEDIA WORKS	9800日圓	AVG
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST（暫稱）	PIONEER LDC	6800日圓	AVG
	實戰PACHISLOT必勝法！DISC UP（暫稱）	TOMY	價格未定	SLG
	HAPPY DIET（暫稱）	TWILIGHT EXPRESS	5800日圓（預定）	SLG
	THE HEIWA天氣STUDIO	AQUAROUGE	4800日圓	SLG
	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	SENTIMENTAL GRAFFITI～約定～	NEC INTERACTIVE	價格未定	AVG
	加油 伍右衛門 大江戶大回轉	KONAMI	OPEN價格	ACT
	beatmania II DX 4th style songs collection	KONAMI	價格未定	SLG

4月發售預定

上旬	■X-MEN MUTANT ACADEMY	SUCCESS	5800日圓（預定）	FIG
下旬	■SPIDER MAN	SUCCESS	5800日圓（預定）	ACT
4月	■Forget me not～PALETTE	ENTERTBRAIN	價格未定	AVG
	■元祖！動物占卜＋戀愛占卜PUZZLE	CULTURE BRAIN	4300日圓	ETC
	■VIRTUAL飛龍之拳DASH	CULTURE BRAIN	1980日圓	FIG
	三洋PACHINKO PARADISE 5	IREM SOFTWARE ENGINEERING	價格未定	SLG

5月發售預定

5月	ANGEL DOLL	講談社	4800日圓	AVG
	NANIWA金融道～青木雄二之世間詳算用	講談社	5800日圓（預定）	TAB

2001年發售預定

春	■轉轉圈圈	HUDSON	5800日圓	SLG
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC interchannel	6800日圓（預定）	AVG
	東京鳳人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	超級機械人大戰ALPHA外傳	BANPRESTO	6980日圓	SLG
	和i-mode也在一起（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	實戰PACHINKO必勝法！（暫稱）	TOMY	價格未定	SLG
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	MEMORIAL SERIES SUNSOFT Vol.1（暫稱）	SUNSOFT	2800日圓（預定）	ETC
夏	SUMMON KNIGHT 2	BANPRESTO	價格未定	RPG
秋	X DRIVER THE GAME（暫稱）	BANDAI VISUAL	價格未定	RAC
2001年	■普及版1500日圓SERIES DOKI DOKI POYACCHIO普及版	MEDIA RING	1500日圓	ETC
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
	蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG

發售日未定

	■板田吾郎九段之連珠BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	TAB
	真・女神轉生II	ATLUS	價格未定	RPG
	真・女神轉生if	ATLUS	價格未定	RPG
	成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
	戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional編～	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800日圓	TAB
	森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
	ANDAGA HUNTER（暫稱）	E3 STAFF	價格未定	未定
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	KNIGHTS OF GENISIS～神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
	MAIN ROTAR（暫稱）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HAMSTER	1500日圓	RPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HAMSTER	1500日圓	STG
	Dinobreeder another progress	J・WING	5800日圓	SLG
	聖誕怪傑（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
	加油 五右衛門PS	KONAMI	價格未定	ACT
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800日圓	SLG
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	爆彈小子SCOOP THE KID（暫名）	Tears	價格未定	AVG
	BACKGUNNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
	Tutankhamen之遺言（暫稱）	WIZARD	價格未定	AVG
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓（預定）	SLG
	LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓（預定）	SRPG
	蒼鼠俱樂部-i	JORDON	價格未定	SLG

PlayStation 2

1月發售預定

18日	TOP GEAR DARE DEVIL	KEMCO	6800日圓	RAC
	MADDEN NFL SUPERBOWL 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
25日	■GAME SELECT 5洋	悠紀ENTERTAINMENT	4800日圓	TAB
	SKY ODYSSEY	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	TECHNICTIX	ARIKA	6800日圓	PUZ
	鬼武者	CAPCOM	7800日圓	AVG

2月發售預定

1日	MIDNIGHT CLUB	SYSCON ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
15日	GRAN TURISMO 3 A spec	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	RAC
22日	tsugunai～價～	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	光速谷川將棋	SETA	6800日圓	TAB
	空戰	角川書店	6800日圓	STG
下旬	■NBA LIVE 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
	決戰II	KOEI	價格未定	SLG
2月	■ESPN national Hockey Night（暫稱）	KONAMI	OPEN價格	SPT
	■超高速圍棋	SUCCESS	2000日圓	TAB
	■超高速將棋	SUCCESS	2000日圓	TAB
	MIGHT AND MAGIC DAY OF THE DESTROYER	IMAGINEER	6800日圓	RPG
	LUNATIC DAWN TEMPEST	ARTDINK	6800日圓（預定）	RPG
	機甲兵團J-PHOENIX「序章篇」	TAKARA	1800日圓	ACT
	DINOSAUR	UBI SOFT	6800日圓（預定）	AVG

3月發售預定

1日	Z.O.E	KONAMI	OPEN價格	AVG
	爆走貨車傳説3～男花道夢浪漫	SPIKE	價格未定	RCG
	Z.O.E PRIMIUM PACKAGE	KONAMI	13800日圓	AVG
8日	EXTERMINATION	Sony Computer Entertainment	6800日圓	AVG
	A列車2001	ARTDINK	6800日圓	SLG
15日	■FLINTSTIONES FEVER! ROCKVEGAS BOX	IDEA FACTORY	7800日圓	RAC
	■WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5	KONAMI	價格未定	SPT
	PARAPARA PARADISE	KONAMI	OPEN價格	SLG
	我與魔王	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
22日	BIO HAZARD Code:Veronica完全版	CAPCOM	價格未定	AVG
29日	★TYPING 洎橋 明日之丈 鬥打	SUNSOFT	4300日圓	ETC
	★TYPING 洎橋 明日之丈 鬥打USB鍵盤同梱版	SUNSOFT	6800日圓	ETC
3月	■F1 2000～CHAMPIONSHIP EDITION～	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	RAC
	RESCUE HELI AIR RANGER	ASK	6800日圓	SLG
	MONSTER FARM	TECMO	6800日圓（預定）	SLG
	BLOODY ROAR 3	HUDSON	價格未定	FIG
	首都高BATTLE 0	元氣	6800日圓	RAC
	Shadow of Memories	KONAMI	價格未定	AVG
	拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	風之古洛挪亞2～世界希望忘記的東西～	NAMCO	價格未定	ACT
	成為Pilot吧！2	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800日圓	SLG
	GUITARMAN ONE	KOEI	1500日圓	ETC
	REMOTE COCORON	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	電車GO！3通勤編	TAITO	價格未定	SLG
	BATTLE GEAR 2	TAITO	價格未定	RAC
	beatmania: THE SOUND OF TOKYO	KONAMI	價格未定	SLG
	★唐老鴨RESCUE大作戰爭!	UBI SOFT	6800日圓	不詳

4月發售預定

5日	TRUE LOVE STORY 3	ENTERBRAIN	6800日圓	SLG
上旬	A列車2001追加車輛DISC	ARTDINK	2800日圓（預定）	ETC
4月	■GUN=HEARTS（暫稱）	IDEA FACTORY	5800日圓	ACT
	機甲兵團J-PHOENIX	TAKARA	6800日圓	ACT

5月發售預定

5月	■東京巴士案內 今日起你也是車長	SUCCESS	5800日圓	SLG

2001年發售預定

2001年初	F1 RACING CAMPIONSHIP	UBI SOFT	6800日圓	RAC
春	D.N.A.～Dark Natice Apostle～	HUDSON	6800日圓	AVG
	Enjoy Magic	SUNSOFT	價格未定	ETC
	Digital Holmes（暫稱）	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	未定
	對局麻雀 在網上食糊！（暫稱）	ARIKA	價格未定	TAB
	DIVER（暫稱）	ARIKA	價格未定	AVG
	實名實況競馬DREAM CLASSIC 2001 SPRING	BANDAI	價格未定	SLG
	Love Songs偶像是同班同學	D3 PUBLISHING	價格未定	SLG
	Love Songs偶像是同班同學 初回限定版（TYPE A瀨戶、觀月VERSION）	D3 PUBLISHING	9800日圓	SLG
	Love Songs偶像是同班同學 初回限定版（TYPE B雙葉、櫻井、神樂VERSION）	D3 PUBLISHING	9800日圓	SLG
	Love Songs偶像是同班同學 初回限定版（TYPE C橘、桃園、天城VERSION）	D3 PUBLISHING	9800日圓	SLG



	SUPER GAL DERRICK HOUR	ENIX	價格未定	ACT
	KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	6800 日圓	RPG
	GUITAR MAN	KOEI	5800 日圓	SLG
	WTA TOUR TENNIS（暫稱）	KONAMI	價格未定	SPT
	NBA HOOP 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	價格未定	ACT
	Evocide	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	6800 日圓（預定）	AVG
	波洛古羅斯物語 3	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800 日圓	RPG
	Final Fantasy X	SQUARE	價格未定	RPG
	ANIME 英語會話 十五少年漂流記	SUCCESS	3800 日圓	ETC
	ANIME 英語會話 TOTOI	SUCCESS	3800 日圓	ETC
	ANIME 英語會話 出位老鼠大活躍	SUCCESS	3800 日圓	ETC
	機甲世紀 G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	GALLOP RACER 最新作（暫稱）	TECMO	價格未定	RAC
	MISSING BLUE	TOKIN HOUSE	價格未定	AVG
	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法 東京	價格未定	SPT
	TORO 與假日（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
夏	■SkyGunner	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓（預定）	STG
	Devil May Cry（暫稱）	CAPCOM	價格未定	AVG
	莉莉之錬金術士～查魯布洛古之錬金術士 3～	GUST	6800 日圓（預定）	SLG
	ACE COMBAT 4（暫稱）	NAMCO	價格未定	STG
	ZEONIC FRONT 機動戰士 GUNDAM 0079	BANDAI	6800 日圓（預定）	SLG
秋	活躍的公主	角川書店	6800 日圓（預定）	RPG
2001 年	■機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	SILENT HILL 2（暫稱）	KONAMI	價格未定	AVG
	Global Folktale	IDEA FACTORY	價格未定	SRPG
	GENERATION OF CHAOS	IDEA FACTORY	價格未定	SLG
	RALLY HARD（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	RAC
	TYPHOON（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	SLG
	激寫 BOY 2（暫稱）	IREM SOFTWARE ENGINEERING	價格未定	ACT
	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	價格未定	ACT
	鐵甲機 三日月（暫稱）	MEDIA FACTORY	價格未定	不詳
	PIPOSARU 之遊戲（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT

2002 年發售預定

	A 列車 2002（暫稱）	ARTDINK	價格未定	SLG

2003 年發售預定

	A 列車 2003（暫稱）	ARTDINK	價格未定	SLG

發售日未定

	AGE OF EMPIRE II（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	BIO HAZARD SERIES（暫稱）	CAPCOM	價格未定	AVG
	MAXIMO（暫稱）	CAPCOM	價格未定	ARPG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800 日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800 日圓	PUZ
	NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800 日圓	SLG
	山卡之 BATTLE（暫稱）	Ecseco	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA（暫稱）	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3（暫稱）	ENIX	價格未定	RPG
	BBD2000（暫稱）	ENIX	價格未定	ETC
	爆流 2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	6800 日圓	SLG
	BOMBERMAN2001（暫稱）	HUDSON	價格未定	ACT
	AI 圍棋 2001（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
	AI 將棋 2001（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
	AI 麻雀（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
	1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	SOLDNERSCHILD 2（暫稱）	KOEI	價格未定	SRPG
	決戰 III（暫稱）	KOEI	價格未定	SLG
	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5（暫稱）	KONAMI	價格未定	SPT
	TUNING CAR RACING GAME（暫稱）	MTO	5800 日圓	RAC
	徹萬 免許皆傳（暫稱）	NAXAT	價格未定	TAB
	NAVY-FORCE（暫稱）	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ACT
	WORLD NEVERLAND 3（暫稱）	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	Perfect Golf 3（暫稱）	SETA	價格未定	SPT
	電線（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	立體忍者活劇 天誅 2（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	WRC（暫稱）	SPIKE	價格未定	RAC
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	全日本 PRO WRESTLING（暫稱）	SPIKE	價格未定	SPT
	FIRE PRO WRESTLING（最新作）	SPIKE	價格未定	SPT
	RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
	通信上海（暫稱）	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	Road Star Trophy 2000	TAITAS JAPAN K.K.	價格未定	RAC
	電車 GO!系列最新作（暫稱）	TAITO	價格未定	SLG
	EX 億萬長者 GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX 人生 GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX 日本特急旅行 GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	Kunai（暫稱）	TECMO	價格未定	ACT
	3D Real Drive（暫稱）	Vial One	價格未定	RAC
	F-1（暫稱）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	聖靈機 RAYBLADE 2（暫稱）	WINKY SOFT	價格未定	SLG
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX（暫稱）	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	玉繭物語 2（暫稱）	元氣	價格未定	RPG
	最強東大將棋 3	每日 Communication	價格未定	TAB
	SOUL SURFING（暫稱）	蕾	價格未定	ACT
	WTA Tour tennis（暫稱）	KONAMI	價格未定	SPT

Dreamcast

今冬發售預定

	ILLBLEED	SEGA	價格未定	ADV
	ILLBLEED @barai 版	SEGA	價格未定	ADV

1 月發售預定

1 日	DE・RA・JET SET RADIO（DREAMCAST DIRECT 專賣）	SEGA	5800 日圓	ACT
18 日	超鋼戰記 KIKAIOH for Matching Service（DC DIRECT 專賣）	CAPCOM	3800 日圓（預定）	FIG
	GIGA WING 2	CAPCOM	5800 日圓	STG
	FIGHTING VIPERS 2	SEGA	5800 日圓	FIG
25 日	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	CAPCOM	5800 日圓	FIG
	ecco THE DOLPHIN ～Defender of the Future～	SEGA	5800 日圓	AVG
	我是多啦 A 夢（暫稱）	SEGATOYS	5800 日圓	SLG
	來玩哥爾夫球吧 2 新的挑戰	SOFT MAX	5800 日圓	SPT

2 月發售預定

1 日	THE 心理 GAME	VISIT	4800 日圓	ETC
2 日	■ELDORADO GATE 第 3 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
8 日	HUNDRED SWORDS @barai 版	SEGA	980 日圓	RPG
15 日	NEPPACHI Ⅵ@VPACHI～CR 尋寶探險隊～	DAIKOKU 電機	4800 日圓	SLG
	HUNDRED SWORDS	SEGA	5800 日圓	RPG
	AERO DANCING i	CRI	6800 日圓	SLG
22 日	■BATTLE BEASTER	STUDIO WONDER EFFECT	5800 日圓	SLG
	西風之狂詩曲	SOFT MAX	5800 日圓	RPG
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800 日圓	RAC
	FISH EYES WILD	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800 日圓	SPT
	MACROSS M3	翔泳社	6800 日圓	ACT
	MACROSS M3 CAMPAIGN LIMITED BOX	翔泳社	6800 日圓	ACT
2 月	春雨曜日	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	AVG

3 月發售預定

1 日	★FIRE PRO WRESTLING D	SPIKE	6800 日圓（預定）	SPT
22 日	EVE ZERO 完全版 The ark of the matter	GAME VILLAGE	7800 日圓（預定）	AVG
	POWER JET RACING 2001	CRI	5800 日圓	RAC
	BIO HAZARD Code:Veronica 完全版	CAPCOM	價格未定	AVG
3 月	瑪莉與艾莉的錬金術士	COOL KIDS	價格未定	RPG
	HAPPYLESSON	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
	Angel Present	NEC Interchannel	6800 日圓	AVG
	Canvas～褐色的 MOTIF～	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	歡迎來到 PIA CARROT！2.5	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	★LOVE HINA SMILE AGAIN	SEGA	價格未定	不詳

4 月發售預定

4 月	Close To～祈禱之丘～	KID	6800 日圓（預定）	AVG
	ELDORADO GATE 第 4 卷	CAPCOM	價格未定	RPG

2001 年發售預定

春	■GUNDAM NET BATTLE（暫稱）	BANDAI	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	CHI Q 的朋友們	NEXTECH	價格未定	未定
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6800 日圓（預定）	SRPG
	NBA Hoopz	MIDWAY	價格未定	SPT
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	櫻大戰 3～燃燒的巴黎～	SEGA	價格未定	AVG
	FLAG LANSTEL（暫稱）	TAKUYO	價格未定	AVG
	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	LitherB（暫稱）	TAKUYO	價格未定	PUZ
2001 年	MYSTEREET～不可逆世界的探偵紳士～	ABEI	價格未定	AVG
	ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	CULDCEPT SECOND	MEDIA FACTORY	價格未定	TAB
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	MAGIC the GATHERING	SEGA	6800 日圓	TAB
	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT
	NIBELUNGEN 之戒指	SUCCESS	6800 日圓	AVG

發售日未定

	COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
	超級機械人大戰 α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	STREET FIGHTER ZERO III（DC DIRECT 專賣）	CAPCOM	價格未定	FIG
	GAIA MASTER（暫稱）	CAPCOM	價格未定	TAB
	MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
	職業指南麻雀「兵」DX 通信對應版	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800 日圓	SLG
	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800 日圓（預定）	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	TREASURE STRIKE @abarai 版	KID	價格未定	ACT
	聖誕怪傑（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
	盜墓迷城（暫稱）	KONAMI	價格未定	AVG
	AGE OF EMPIRE（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	章魚之 MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	DARK EYES（暫稱）	NEXTECH	價格未定	RPG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	NFL 2K1	SEGA	5800 日圓	SPT
	仙魔大戰 2000 假名 LEON 新帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
	Dee Dee Planet	SEGA	2800 日圓	ACT
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	莎木 第二彈（暫稱）	SEGA	價格未定	RPG
	OUT TRIGGER（暫稱）	SEGA	價格未定	STG
	type-X.～spiral nightmare～	SEGA	價格未定	AVG
	AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
	GET BASS @abarai 版	SEGA	價格未定	SPT
	THE HOUSE OF THE DEAD 2 @abarai 版	SEGA	價格未定	STG
	ZOMBIE REVENGE @abarai 版	SEGA	價格未定	ACT
	DYNAMITE 刑事 2@abarai 版	SEGA	價格未定	ACT
	SGGG（D-DIRERT 專賣）	SEGA	價格未定	SRPG
	春風戰隊 V FORCE 2（暫稱）	VING	價格未定	SRPG
	K1 DREAM	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	10SIX～Own.Mine.Defend.Attack.24-7～	發售商未定	價格未定	SLG
	DYNIMITE ROBO（暫稱）	蕾	價格未定	ACT
	紫炎龍 2（暫稱）	蕾	價格未定	STG
	PACHISLOT 帝王 DREAM SLOT（暫稱）	MEDIA ENTERTAINMENT	4800 日圓（預定）	SLG
	Memories Off 2（暫稱）	KID	價格未定	AVG

Nintendo 64

1 月發售預定

21 日	MICKEY'S RACING CHALLENGE USA	任天堂	6800 日圓	RAC

2 月發售預定

2 月	動物番長（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	ECHO DELTA（暫稱）	任天堂	5800 日圓	STG

3 月發售預定

29 日	實況 POWERFUL 棒球 BASIC 版 2001（暫稱）	KONAMI	6800 日圓	SPT
3 月	動物之森（暫稱）	任天堂	5800 日圓	SLG

2001 年春發售預定

春	現代大戰略 Ultimate War	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG

發售日未定

	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980 日圓	RAC

	FLIGHT SIMULATOR（暫稱）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800 日圓	RAC
	CONKA'S QUEST（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT

Nintendo Gamecube

發售日未定

	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG

Game Boy

1 月發售預定

1 日	桃太郎傳說 1→2	HUDSON	4300 日圓	RPG
	ANIMAL BREEDER 4	J・WING	4800 日圓	SLG
12 日	多啦 A 夢之 STUDY BOY 學習漢字 GAME	EPOCH 社	3980 日圓	ETC
21 日	DONKEY KONG 2001	任天堂	3800 日圓	ACT
26 日	BRAVE SAGA 新章 ASTARIA	TAKARA	4800 日圓	RPG
	LOVE HINA PARTY（暫稱）	MARVELOUS ENTERTAINMENT	4500 日圓	AVG

2 月發售預定

8 日	OHASTA Dance Dance Revolution GB（暫稱）	KONAMI	4800 日圓	SLG
9 日	HEROHERO 君	IMAGINEER	4800 日圓	RPG
15 日	Dance Dance Revolution GB 3（暫稱）	KONAMI	4800 日圓	SLG
16 日	POP'N POP	JORDAN	3800 日圓	PUZ
	好朋友寵物 SERIES 4 可愛的小貓	MTO	4200 日圓（預定）	SLG
22 日	筋肉番付 GB3～新世紀 SURVIVAL 列傳！～	KONAMI	4800 日圓	SPT
23 日	WIZARDARY	ASCII	4500 日圓	RPG
	WIZARDARY II LLYLGAMYN 之遺產	ASCII	4500 日圓	RPG
	WIZARDARY III 鑽石之騎士	ASCII	4500 日圓	RPG
	SUPER ROBOT PINBALL	MEDIA FACTORY	4500 日圓	TAB
	POCKET KING	NAMCO	4500 日圓	SLG
	笑犬冒險 GB SILLY GO LUCKY！	CAPCOM	4300 日圓	ETC
上旬	勝負師傳說 哲也 新宿天運篇	ATHENA	4700 日圓（預定）	ETC
2 月	用 NET 來 GET MINI GAME@100（暫稱）	KONAMI	價格未定	ETC
	GIMMICK LAND	ALPHA DREAM	價格未定	ACT
	說話 BATTLE	ALPHA DREAM	價格未定	ETC
	SAMURAI KID	KOEI	3980 日圓	ACT
	GAMEBOY WARS POCKET TACTICS	任天堂	價格未定	SLG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實 ～大地之章～	任天堂	3800 日圓	ARPG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～時空之章～	任天堂	3800 日圓	ARPG

3 月發售預定

1 日	KLUSTAR	SPIKE	4300 日圓	PUZ
	XtremeWheels 目標是 BMX Champion！	SPIKE	4300 日圓	RAC
2 日	★ THE BLACK ONIKIS	TAITO	4500 日圓	不詳
15 日	WOODY WOOD PACKER 之 GO! GO! RACING	KONAMI	4500 日圓（預定）	RAC
16 日	在 POCKET 中的王國	HECT	4500 日圓	SLG
20 日	DRAGON QUEST MONSTERS 2 瑪露達之不思議之鍵 路加之起程	ENIX	6400 日圓	RPG
22 日	CROSS HUNTER～AXE HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	4800 日圓	RPG
	CROSS HUNTER～TREASURE HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	4800 日圓	RPG
	CROSS HUNTER～MONSTER HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	4800 日圓	RPG
23 日	忍者亂太郎～忍者學園入學之段～	ASK	4500 日圓	不詳
30 日	ANIMASTER GB	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	★ HELLO KITTY 和 DEAR DANIEL 之 DREAM ADVENTURE	IMAGINEER	價格未定	不詳
下旬	SPACE NET COSMO BLUE	IMAGINEER	價格未定	RPG
	SPACE NET COSMO RED	IMAGINEER	價格未定	RPG
3 月	■金魚物語	CULTURE BRIAN	3980 日圓	AVG
	■ POCKET COOKING	J WING	4800 日圓（預定）	SLG
	元祖！動物占卜 GB+ 戀愛占卜 PUZZLE	CULTURE BRAIN	3980 日圓	ETC
	自爆小子 GB（暫稱）	MEDIA FACTORY	4300 日圓	RPG
	★ MEDAROT 4 KABUTO VERSION	IMAGINEER	4500 日圓（預定）	SLG
	★ MEDAROT 4 KUWAGATA VERSION	IMAGINEER	4500 日圓（預定）	SLG
	★幻想魔傳 最遊記	J WING	4980 日圓（預定）	不詳

4 月發售預定

	過來吧 LASCAL	TAM	4500 日圓	ETC
	蒼鼠太郎 2 蒼鼠大集合（暫稱）	任天堂	價格未定	ETC

2001 年發售預定

春	■ From TV Animation ONE PIECE 夢之路菲海賊團誕生！	BANPRESTO	4500 日圓	RPG
	花樣男兒～ANOTHER LOVE STORY～	TDK CORE	4500 日圓（預定）	AVG
夏	真・女神轉生 TRADING CARD CARD SUMMONER	ENTERBRAIN	5200 日圓	TAB
	麥當勞物語（暫稱）	TDK CORE	4500 日圓（預定）	SLG
2001 年	J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH 社	4300 日圓	SPT
	★多拉 A 夢 你和寵物之故事	EPOCH 社	4300 日圓	不詳

發售日未定

	■ CHIKI CHIKI MACHINE 猛 RACE	SYSCOM ENTERTTAINMENT	4200 日圓（預定）	RAC
	■ LOONEY TUNES COLLECTOR MARTAIN QUEST	SYSCOM ENTERTTAINMENT	4500 日圓	ACT
	FRONT LINE～The Next Mission～	ARTRON	4200 日圓	ETC
	DRAGON QUEST MONSTERS 2 瑪露達之不思議之鍵 伊魯之冒險	ENIX	6400 日圓	RPG
	GOLF LAND	任天堂	價格未定	SPT
	GRAND CASINO	ARTRON	價格未定	ETC
	BILLIARD CLUB	ARTRON	價格未定	SPT
	RAINBOW ISLAND	ARTRON	價格未定	ACT
	不思議之迷宮系列第 6 彈！風來的斯寧 GB2（暫稱）	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	忍者亂太郎 GB GALLARY	CULTURE BRAIN	3980 日圓	ETC
	CHINESE MONSTERS（暫稱）	CULTURE BRAIN	3980 日圓	ACT
	STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	6800 日圓	RPG
	BOON BOON CABOON	GAPPUS	3800 日圓	STG
	GO!GO!順風車 2	J WING	4800 日圓（預定）	RAC
	beatmania GB NET JAM（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	細小的巨人 MICROMAN URBROG 戰記 2010～多重合體 RPG～	MEDIA FACTORY	價格未定	RPG
	DERBY STALLION 牧場（暫稱）	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	在實踐中有用的圍棋殘局	PONY CANYON	3980 日圓	TAB
	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	傳說之 STARFEE（暫稱）	任天堂	3800 日圓	ACT
	POCKEMON PICROS	任天堂	價格未定	PUZ
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC

Game Boy Advance

3 月發售預定

21 日	■ ADVANCE GT-A	MTO	價格未定	RAC
	■ FIRE PRO WRESTLING RING A	SPIKE	價格未定	SPT
	■ PINOBEE 之冒險	HUDSON	價格未定	ACT
	■桃太郎祭	HUDSON	價格未定	RPG
	我是航空管制官（暫稱）	TAM	價格未定	SLG
	全日本 GT 選手權（暫稱）	KEMCO	價格未定	RAC
	TWENTY 和魔法之寶石（暫稱）	KEMCO	價格未定	ACT
3 月	■ BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE	CAPCOM	價格未定	未定
	■ JGTO 公認 GOLF MASTER～JAPAN GOLF TOUR GAME～（暫稱）	KONAMI	價格未定	SPT
	KONAMI WAIWAI RACING ADVANCE（暫稱）	KOANMI	價格未定	RAC
	惡魔城 DRACULA CIRCLE OF THE MOON（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
	SILENT HILL AGB（暫稱）	KONAMI	價格未定	AVG
	STA-COMI（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	POWER PRO 君 POCKET 3	KONAMI	價格未定	SLG
	MAIL CUTE	KONAMI	價格未定	ETC
	MONSTER GUARDIANS	KONAMI	價格未定	SLG

4 月發售預定

	松本零士之 SPACE HEXITE X（暫稱）	JORDAN	價格未定	PUZ

6 月發售預定

	SUPER BLACK BASS ADVANCE	STAR FISH	價格未定	SPT

2001 年發售預定

春	WINNING POST FOR GAME BOY ADVANCE	KOEI	價格未定	SLG
	DIGI COMMUNICATION	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
	爆熱躲避球 FIGHTERS	ATLUS	價格未定	SPT
	無限奇行 ZERO TOURS	MEDIA RING	價格未定	RPG
夏	★ ROBOT PONCOTS 2 CROSS VERSION	HUDSON	價格未定	RPG
	★ ROBOT PONCOTS 2 RING VERSION	HUDSON	價格未定	RPG
2001 年	GETBACKERS 奪還屋（暫稱）	KONAMI	價格未定	不詳

發售日未定

	多拉 A 夢（暫稱）	EPOCH 社	價格未定	ACT
	HATENA SATENA	HUDSON	價格未定	ETC
	BOMBERMAN STORY（暫稱）	HUDSON	價格未定	ARPG
	森田將棋 ADVANCE	HUDSON	價格未定	TAB
	HELLO KITTY MIRACLE COLLECTION（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	ETC
	黃金之太陽	任天堂	價格未定	RPG
	KURUKURU KURURIN	任天堂	價格未定	ACT
	拿破崙	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO CART ADVANCE	任天堂	價格未定	RAC
	F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE	任天堂	價格未定	RAC
	GAME BOY WARS ADVANCE（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	FIRE EMBLEM 暗闇之王女（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	馬穴大作戰	任天堂	價格未定	未定
	TACTICS ORGE 外傳	任天堂	價格未定	SRPG
	鼻尖合戰	任天堂	價格未定	未定
	MAGICAL VACATION（暫稱）	任天堂	價格未定	RPG
	WARIO LAND 4（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT

Neo-Geo Pocket

1 月發售預定

1 月 25 日	PACHISLOT ARUZE 王國 POCKET 2	ARUZE	3800 日圓（預定）	SLG
3 月	★ SUPER REAL 麻雀 PREMIUM COLLECTION	SNK	價格未定	TAB

Wonder Swan

2001 年 1 月發售預定

18 日	NAMCO WONDER CLASSIC	BANDAI	4500 日圓	SPT
	超級機械人大戰 COMPACT 2 第 3 部：銀河決戰篇	BANPRESTO	4500 日圓（預定）	SLG
25 日	GUILTY GEAR PUCHI	SAMMY	4500 日圓（預定）	FIG
	WITH YOU～想凝望著你～	SHALRAK	4800 日圓	AVG
	WITH YOU～想凝望著你～初回限定版	SHALRAK	6980 日圓	AVG
1 月	KING BREEDER（暫稱）	SAMMY	價格未定	SLG

2001 年 2 月發售預定

1 日	機動戰士 GUNDAM VOL.1～SIDE 7～	BANDAI	4500 日圓	SLG
上旬	宇宙戰艦大和號（暫稱）	BANDAI	4500 日圓	SLG
2 月	SD GUNDAM 英雄傳～騎士傳說～	BANDAI	3980 日圓	RPG
	SD GUNDAM 英雄傳～武者傳說～	BANDAI	3980 日圓	RPG
	DARK EYES～BATTLE GATE～	BANDAI	4500 日圓	SLG

2001 年 3 月發售預定

1 日	■ WIZARDARY SCENARIO 1 狂王之試練場	BANDAI	4500 日圓	RPG
8 日	Memories Off Festa	KID	4800 日圓（預定）	AVG
3 月	WILD CARD	SQUARE	4300 日圓	RPG
	POCKET 內的多啦 A 夢	BANDAI	4300 日圓	ETC

2001 年 4 月發售預定

下旬	KAPPA GAMES 三毛貓 HOMES GHOST PANIC（暫稱）	光文社	4300 日圓（預定）	AVG

發售日未定

	PRINCESS MAKER 做夢的妖精	BANDAI VISUAL	4500 日圓	SLG
	聖劍傳說 2	SQUARE	價格未定	ARPG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG
	CHOCOBO 之不思議迷宮 2	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY II	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG
	FRONT MISSION	SQUARE	價格未定	SRPG



WORDS FROM

EDIT@RS 編聲人語

1 病到五顏六色的MS話——

◆今個聖誕節竟然病到九彩…可惡！流感真強…直接打倒MS… >_<

◆發高燒要上班就不再說，怎料到第二日連聲都出唔到… >_<

◆今個聖誕最開心的，相信是收到日本朋友的禮物…不過自己的日文似乎已退步了許多…

◆THE BOUNCER雖然令筆者感到失望，但SION十分型… ^^;

◆突然很懷念在日本的生活…很想過去…

◆單以一個人的力量，根本不能改變「命運」…無念…

◆GPPS終於踏入第二期…今期的內容有少許變動…大家給些意見！

◆近日身體真是很差…差得有點令自己有點意外…似乎機件真的OVER HEAT…

2 隨瘋雙週記

◆ 聖誕節很快便過了，很快就到新一年了！不過隨風並沒有什麼感覺…

◆ 最近迷上了《慎吾媽媽 早晨ROCK》呢！他的MTV好可愛喲～「いただきます～」

◆ 看完《KANON》中真琴的小說了…原來真琴並沒有死…（超級大汗）

◆ 下一期將會進入真正的地獄…

◆ 歡迎來信喲！kase_gpm@hotmail.com

◆ 圖為「PS2 HANG 機實錄」



3 沒有聖誕和新年的SAKURA KI

※ 自從在下入了這行之後，已經沒有假期的感覺。

※ 沒想到《新娘譚》的裡關十分費時，做攻略時完全失了預算。

※ 剛剛收到一個非常壞的消息，有需要改變生活習慣嗎……(汗)

※ 很想去看電影《薰衣草》，可惜……

※ 要過年了，在此祝大家新年快樂。

※ 最近迷上了聽初戀口拿渣面的CD，苦榮好好笑。

※ 如大家有什麼與在下分享或討論，可以E-MAIL到sakurakibc@sinaman。com

4 悠來遊去

◆ 這個聖誕有難忘的快樂回憶，也有後悔不已的事情發生，真是很矛盾。

◆ 平安夜去了過今年在會展的白色聖誕，看到花式滑雪和溜冰，大開眼界。

◆ 很久沒有上山頂看日落，夕陽無限好，只是近黃昏……

◆ 發現自己常常很夜回家，下車時所看到的星空真是美得難以形容。

◆ 最愛護的人被自己傷害的感覺是極不好過的。

◆ 最近妹妹開始明白我的感受，變得越來越了解我了~真好呢!

◆ 我近來十分喜歡「遊樂場」這首歌，歌詞實在很有意思，令我不禁引起了共鳴。

◆ 新一年又來了，希望一切也平定下來的渡過吧~

5 已經成為傳說的時雨話

■ 唔……打爆了《DQ3》後，重新認識到當時的遊戲原來可以有這種完成度，而且故事還捉正了日本人的心理，難怪《DQ》可以HIT足咁多年。

■ 最近放工後總喜歡去玩幾鋪《KEYBOARDMANIA 2ND MIX》，雖然玩得好差，但我會繼續練習的！

■ 《MAGIC》下一個EXPANSION《PLANESHIFT》看來幾正，又要破財了……

■下個星期家裡就會有寬頻……嘿嘿，又係時候投入EQ的世界中了。

■ 看了近期的銷量榜，有少少為PS2、SCE和SQUARE的未來擔心。

■ 不過最擔心的還是SEGA，最近有關她的新聞還真是次次新鮮。

■ 《VOF》的最新畫面好「雞」，加把勁吧VO WORKS！

6 IKI話：「I'VE NEVER BEEN TO ME‧‧‧‧」

◆原諒我不會為誰人作出改變‧‧‧‧

◆人各有志，此刻再也不必多言。

◆「轉軸撥絃三兩聲，未成曲調先有情。絃絃掩抑聲聲思，似訴生平不得志。低眉信手續續彈，說盡心中無限事‧‧‧‧」

◆這事實聽來字字痛擊心弦，委實教我低迴不已‧‧‧‧

◆罷罷罷！是時候決定了‧‧‧‧

P.S. 謝謝女友對自己的支持，不然敝人也不可能這麼敖下去。

7 很喜歡聖誕節的小璘——

☆在平安夜整天四處逛街，又搭船、又搭電車，還看到有很多聖誕精品在街上賣，街上十分熱鬧，真的令小璘十分開心！不過最可惜的是不能買到可愛的兔仔耳＋鹿角頭飾…很失望~~

☆最近發覺這一年買了不少毛公仔，有的是貪得意換購，有的是覺得它可愛而忍不住手，有的則是禮物…而最近又有幾個「新住客」入住了…

☆寬頻真的很利害，果然與之前那慢慢的56k Modem有很大分別！不過亦因此使自己放了不少時間在上網上…

☆在稿尾才病倒，真不知是好還是不好…？！

8 又到聖誕、又到聖誕

◆因為聖誕的原故，而令到整個工作時間只有一星期，真的很辛苦呢！（當然這只是個人問題啦！如果唔去玩就不會出現這個問題啦！）

◆天氣真冷，每天起床都須要好大意志呀！不知大家有否同感呢！

◆今個平安夜真的開心，因為在朋友家幸運地贏了千多元，用來買GAME都不知幾開心！

◆近來每日乘車的時都在打FF，此作實在不錯，不過一到光線不足的地方問題便出現，真希望廠方能想想辦法！

◆今期又到此為止BYE！

9 MARKS開心的期待

不經不覺又過了一年，雖然今年的農曆新年早於一月之內，但筆者所期待並不是新年，而是在之前舉行的一年一度「飯宴」，哈！哈！希望當晚可以玩得盡興之餘，祝GamePlayers Team成為當晚大大贏家。

GAMEPLAYERS GROUP

online shopping

GAMEPLAYERS



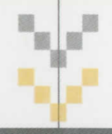
E-CARD誕生

INTRODUCING GAMEPLAYERS E-CARD

限量發售！

GAMEPLAYERS E-CARD 乃專為上網愛好者而呈獻，現已正式推出。配合現今網上購物的新趨勢，亦讓未有信用卡的朋友，可以同樣享受在gameplayers.com.hk 網上 Shopping的樂趣。

首批推出的為《Street Fighter》及《BIO Hazard》兩大系列E-Card，每系列三張。



首批隨卡附送 STREET FIGHTER 滑鼠墊板，送完即止。
往後會有更多不同遊戲的「角色造型」系列推出，詳情請參閱Gameplayers.com.hk及雜誌的最新公布。

如何使用 GAMEPLAYERS E-CARD？

(1.) 每款 Gameplayers「E-Card」的正面都會印上不同遊戲的「角色造型」，翻開「E-Card」背面，亦會看到卡上類似擦擦卡的銀油部分蓋著一組「E-Card」號碼和一組啟動密碼。
(2.) 在Gameplayers的網上商店揀選了適合貨品，到達「付款」頁面後，請將卡上的銀油部分刮去，輸入「E-Card」號碼及啟動密碼，然後自訂一組新的 E-Card戶口密碼。
(3.) 戶口成功啟動後，網站會由向閣下的E-Card收取你所訂購之款項，交易完成後會於網站頁面顯示結餘。
(4.) 可以選擇<合併E-Cards>方法使E-Card增值。
(最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準)

STREET FIGHTER 系列造型	
RYU	$100
SAKURA	$200
KEN	$300

BIO HAZARD 系列造型	
CLAIRE	$100
STEVE	$200
ZOMBIE	$300

售賣地點：gameplayers.com.hk On-Line Shop
德勁電子　旺角好景商場1樓
佳勁電子　灣仔188商場1樓
天朗書報社　灣仔188商場地下





GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.12.2001為止

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

換領《鬼武者》E-Card 印花

coupon

3 GAME PLAYERS

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.1.2001為止







GAMEPLAYERS GROUP

2001年1月10日 | GAMEPLAYERS DC VOL.003 | 準時同大家見面

廿一世紀遊戲業界新形勢

dreamcast online century

dc 網絡遊戲 全攻略

DAYTONA USA
F355 CHALLENGE
QUAKE III ARENA
AERO DANCING F
NBA2K1
and more...

為大家送上現時香港可玩到的
dc 網絡遊戲一覽

>>>CONNECTING

